

## 小学校図画工作科

# つまずきに配慮した版画指導

新潟県立教育センター 栃 倉 喜 義

この研究は、子供たちが意欲的に製作活動に打ち込み、作品完成の喜びを共に享受することができるには、どのような指導上の工夫が大切かを考えたものである。

研究を進めるに当たって、版画学習の意義や指導内容の系統化を図った。授業研究に際しては、過去の資料から指導する側の問題点を整理し、さらに県内の子供たちの実態調査に基づき、版画学習のつまずきを明らかにした。そのことから、特に必要な指導上の工夫場面について具体的な手だてをこうじた。更に具体的な単元で教材構成し、授業実践を行ってその詳細を検討したものである。

## I はじめに

昭和30年代の初め、学研の16ミリフィルムで観た「フロッタージュ」の映画が、今でも鮮烈によみ返ってくる。

スクリーンには某都市の小学校図画工作の授業が映し出される。先生が元気な声で「こすり出し」の実演をしている。10円玉が20円になり、30円になる面白さ。子供たちは手当たり次第に文房具や手持ちのものを鉛筆やクレヨンで写し取る。かん声が教室内に溢れかえる。

放課後、子供たちは、2～3人でグループを組み、マンホールの大きな蓋の上に大洋紙を敷き、輪になってこすり出す。そして、ついには群をなして公園に設置してある汽かん車を丸ごと写し取ろうとする。「デコ1」のプレートは勿論、車輪、パイプ、ザラザラしたボデーまで、まるで砂糖にむらがる蟻のように夢中になってこすり出す。

このように写す行為が、これ程壮大に活写されたフィルムは過去に類を見ない。机上の製作が引き金となって、自分と「もの」、自分と周りとの関係を全身を通じて限りなく確かめて行く。果しなく続く子供達の貧欲な好奇心とエネルギーに、ただただ圧倒され、画面の織りなすドラマの中にすっかり没入してしまった。

潜在する子供たちのエネルギーを引き出し、創作活動に連ぐことができれば、どんなに素晴らしいことか。そのためには何をどのようにすればよいのか、強い願いを持って版画指導の研究に取り組んでみた。

## II 主題設定の問題点

### 1 版画教育の問題点

現場の先生方から版画指導は難しいという声を耳にする。それは原画製作から彫りへと指導過程が長く、子供の興味や意欲を持続させていくことが難しいからである。加えて、準備や後始末など過大な労力を必要とする。年賀版画などである程度経験を積んでいながら、いざ指導する例に立つと様々な問題にぶ

つかり戸惑うことが多いからであろう。

昭和60年における当教育センターの児童意識調査「図画工作科好きな領域」の順位では、低学年は絵画、彫塑、版画の順であり、高学年は工作、絵画、版画の順となっている。さらに昭和62年度の調査でも6学年において、版画製作を楽しいとする者が大きく減少している。

また、過去の造形研究大会の紀要を見ると、前述の調査結果を反影するように版画に関する指導上の苦勞が語られている。それらを抽出すると次のように要約される。

#### 1) 題材の選択に関するもの

これに関する頻度が一番多く、子供の感動を高め想を深めるに適した題材にはどんなものがあるか。

#### 2) 発想を豊かにさせる指導の工夫

子供の生活の場、地域性に焦点化を図りながら子供の心を計り切れないもどかしさがある。

#### 3) 版画指導内容の系統性とは

子供の発達段階に即し、どのように内容構成され、図画工作の他領域とどうかかわっているのか。

#### 4) 具体的な指導法では

例えば、個人差に応じた指導のあり方などであった。このことから次のような研究目標を考えた。

### 2 研究のねらい

#### 1) 版画教育の教育的意義を明らかにする。

図画工作科の最終目標が、子供の創造的能力と豊かな情操の育成にある。近年求められている「豊かな心を持ち、たくましく生きる人間」や「自ら学ぶ意欲と時代の変化に主体的に対応できる能力の育成」などに版画教育を通じ、どうかかわっていけるか問い直してみる必要があろう。

#### 2) 題材について

題材については地域の生活に根ざしたものや、物語など展開したものが多い。問題とされるのは、題材の内容をどれだけ広げられ、深められるかであって、子供の意識の深層にせまる工夫が必要であろう。

#### 3) 指導法について

指導過程において、子供一人一人のつまずきの内容を明らかにし、つまずきを排除するための指導法の工夫を配慮することにする。特に、技術的なつまずきには具体的手だてをことうずる。

以上の観点から次のように研究の内容を設定した。

### Ⅲ 研究の内容

#### 1 版画の特性を明らかにする。

#### 2 版画学習の目指すものを明らかにする。

#### 3 子供の発達段階における版画の学習内容の系統化・版領域の系統化を求める。

#### 4 子供の生活意識調査と主題。

#### 5 子供の版画学習上のつまずきの調査。

#### 6 版画指導過程における指導の工夫。

。総合的配慮   。主題設定   。技能面   。学習過程の組み方   。評価

#### 7 授業実践例



## Ⅳ 版画の特性

### 1. 版画は何枚も刷ることができる

版画の歴史は、はるか中国シルクロードをさかのぼることになる。西暦 2000 年前後（前漢）、と推定される世界最古の木版画が北京国家図書館で保存されている。木版で布地に藍を使って写し取られた菩薩像である。

日本では、遠く奈良時代、法隆寺の「百万塔陀羅尼」に見られるように、百万塔には印刷されたお経が納められている。このように最初は布教のための印刷媒体として出発し、後には江戸時代の浮世絵版画にみられるように庶民の生活文化を育み、うるおすことになる。

### 2. 版画は「版」を仲立ちとする

版画は絵画製作と違って、「版」を仲立ちとして製作される。紙版のように、切る、貼る、こするものもあれば、木版のように、ひっかく、彫る、こする、など版種によってやり方と体の動かし方が違ってくるし、表現効果もそれぞれ独自の特性をもっている。一般の絵画のように、絵を描いてそのまま版にすることはできない。したがって版種に伴う技法や材料、準備が必要となる。

### 3. 版種によって製作の仕方が違う

前述のように版種によって表現効果や製作工程が違うので、まず版種についての理解を深めることが大切となる。ついで、版画下絵の製作では、版画効果を見通した発想―構想―下絵の製作。道具や材料とのかかわりを考慮した「彫り」の工程。そして刷りの段階へ。刷り上りを予測した計画的な作業が順序よく行われることになる。各工程の一つ一つに注意しなければならない操作技術がある。

江戸時代の浮世絵版画は、絵師、彫師、刷り師が各工程を分担し、お互いに力を合わせて絵の効果を上げるように協力し合った。時には、下絵は符号のようなものであったりしたといわれる。以心伝心、三位一体の合作であったのである。現在の創作版画では、作者が全工程をやることで個性的、創造的な作品を生み出して来ている。

## Ⅴ 版画学習のめざすもの

### 1. 形成面

版画教育で製作過程を通じて学びとってゆくであろう子供の形成面を次のように設定した。

#### 1) 造形的感性を身につける。

版画学習では、① 心の中の感動を表現する心象表現

② 押す、こするなど版の表現手段を活用したデザインへの応用

③ 版のもつ造形性から学びとる基礎的な感覚練習

に分けられる。低学年では、特に 1 年生の場合、心の中を表す心象表現や目的概念としてのデザインの世界は難しいので、遊びながら学びとってゆく基礎的な感覚練習から学習してゆくのがもっとも年令に合った方法と思われる。デザインの的なものでは模様づくりを発展させて、模様色紙、便箋、Xms カード、ネクタイ模様など年令にそった応用範囲は広い。中・高学年の心象表現では、絵画製作のように自由でないで、主

題を明確にするため構図を工夫したり、省略や強調が必要となる。また、白と黒面との配分など造形感覚の訓練が大切となる。もともと実物そっくり彫ることができないのだから、彫り、刷りの効果としては「自分が思う感じ」として表現するため、ある程度の抽象的造形感覚が育てられていく。したがって造形的感性として、  
・美を感じる力、  
・対象をとらえる力、  
・考えをまとめる力、  
・創造的に表現する力など、他領域同様基礎的基本的なものを育成しながら、製作過程の特質からそれらを一層確かなものとして定着できる。

## 2) 手の巧緻性や計画性を育てる

手の巧緻性とは単に手先が器用になるということではない。仕事を計画し、手を上手に使うて目的を果たす器用さを持つことである。道具の使用一つとっても、自分の体力に合わせた使用技術の工夫がなされ、自分なりの作業のリズムを作り出すことになる。それが材料とのかかわりにおいて一層創意工夫がなされる。

版画製作の場合、低学年では紙を指先でちぎる作業、ハサミの思い通りの使用など「ねらい」どうりにやれることが刷りにおける成就感に強く結びつく。高学年の彫りにおける彫刻刀やニードルの使用は主題を生かすため、どこにどのような刀を使用したらよいか効果を考えての使用となり、工作の木彫分野に関係する。また、素材の硬い、柔さを生かしたり、素材（ベニヤや厚紙）を傷つけたり、別素材を貼ったり、肌に変化をつけて素材感覚を豊かにする製版の工夫は、絵、デザイン、工芸の分野まで広く関連づいてくる。ステンシルにおけるカッター使用技術は糊染めなど染色技術に生きたり、パッケージ等デザイン分野にさらに生かされていく。

指先の活発な使用が脳神経を刺激するとは良くいわれることである。左右の指の使用は左右の脳の働きを鋭敏にする。図画工作における手や体の働きは、知性と感性を大いに磨き情操を豊かにしていく。

## 3) 失敗や困難を乗り越える強い意志力や、自分のことは自分でやる自立心を育てる。

紙をちぎる、小さくなり過ぎてちぎり直す。ローラーでインクをつける。版絵を画用紙に乗せる時、つい画用紙を汚してしまった。彫刻刀で彫る。画面全体の調和を考えず彫り過ぎてしまった。ましてや刷りの場合、紙の濡らし方、見当のつけ方、バレンの使い方と効果がまったく異ってしまう。

版画製作の過程には、数多くの失敗が待ち受けている。その時、友達のやり方をみたり、工夫したり先生の話を読み返したりして「あ、こうすれば良かったのか」「今度はこれでいこう」と、自己を統制して行く。時には先生や級友の励ましも加わって、次のハードルへ力強く踏み出してゆく。一つの困難を乗り越えた自信は次の課題へ、より注意深さをもって計画的・主体的に立ち向かっていく。

発想から完成まで、自己のイメージを求めて失敗と成就の喜びを重ねながら強い意志力が養われ、加えて計画性の大切さや注意力の重要性を感じとってゆくことになる。

## 4) 思いやりの心を育てる。

昨今の子供達には思いやりの心がないとよくいわれる。他人の痛みがわからず、自分本位に行動する。自分と他人が同じ人間であり、自分が他人によって生かされていることに気付かないのである。

アメリカの心理学者マズローは、他人との間に親しい心が通う間柄になるためには、他人を尊重すること、同情や共感ができることを挙げている。友人関係を例にとってみても、自分のことばかりでなく、



人のことも見えるようにならなければ「思いやり」は生れてこないし、親しい交友関係は成立しない。このような対等の人間関係は、理屈でなく作業や遊びなど具体的な行動段階において育ちやすい。


版画学習の刷りの段階は級友の手を借りる共同作業でうまくいく場合が多い。インクを付けた版を運ぶ人、きれいな手で紙を乗せる人、手助けを受ける者にとって感謝の想いが生まれるであろうし、結果の仕上りは、目的を達成した成果の共感を共に享受することになる。

題材において共同製作は同一主題を共に助け合いながら達成する点で「思いやりの育成」を指導目標の一つとして組むことが可能となる。個人製作においても、絵ハガキや画集、版画カレンダーなどにしして作品交換を意図すれば、学習過程のなかで常に他を意識し、他を認め援助し合うなど、常に連帯の和を求めることができると思う。まして完成時の喜びの充足感は一層共感性の強いものにしてくれると考える。

## 2. 発達段階における版画製作の内容構成表 低 学 年


①, ②は発達段階における難易順を示す。

①は第1学年を示し, ②は第2学年を示す。

指 導 内 容	技 術	技 術 の 観 点
<p>① 自然物や人工の材料を並べる、積む、版にして写すなどの造形的な遊びをする。 いろいろな材料を並べたり、高く積み上げたり、はんと遊びをして遊ぶ。</p> <p>① 平易な紙版で表すこと。 初歩的な版による表現活動、切り取り紙版が第1学年に適している。</p> 	<p>① いろいろな材料（自然物や人工物—容器のふた等）を写すことができる。</p> <p>① 並び方を工夫して簡単な構成ができる。</p> <p>① ローラーにインクをつけて刷ることができる。</p> <p>① はさみで図柄を切りとれる。</p>	<p>① 「版にして写す」活動は、はんと遊びの程度で、いろいろな材料が写ることの驚き、喜び、構成の楽しさを味わせる。版画として取り扱うのではない。</p> <p>① 教師も児童と一緒に造形的な遊びを楽しむようにする。</p> <p>① 児童の主体的な活動を重視し、作品づくりにならないようにする。</p> <p>① 紙の厚み、版の大きさ、ローラーの大きさ、刷る台の高さ、ばれんの大きさなど、第1学年の児童が使えるものを工夫する。</p>
<p>② 自然物や人工の材料を並べる、積む、版にして写すなどの造形的な遊びを工夫する。</p> <p>② 紙版で工夫して表す。 自分で表そうとするものの形を工夫したり形と形の組合わせを工夫したりして版をつくる。第2学年では、台紙つきの簡単な紙版が適している。いずれも高度の技術を必要としない。</p>	<p>② 表そうとするものをはっきりさせるため、形と形の組合わせを工夫できる。</p> <p>② インクの量を調整できる。</p> <p>② 後始末がよくできる。</p>	<p>② 幾つかの活動を組み込んで取り扱う。</p> <p>② インクのつけ方や刷り方など初歩的基本的な仕方や後片付けを自分でできるようにする。何回も繰り返して習熟させることが必要である。</p> <p>② 表そうとするものを鮮明にさせるよう、十分留意する。</p>

鑑 賞 指 導 内 容	指 導 の 観 点
<p>(1) かいたりつくったりしたものを見ることに興味をもつようにする。</p> <p>ア 自分や友人の作品を見て、その表したかったこと、感じたことなどについて話し合うこと。</p>	<p>○ 自分の作品を見直すこと、他人の作品に関心をもち見るという基本的な態度が中心となる。</p> <p>○ 「表したかったこと」「感じたこと」をお話してきたり、友人の話を聞くことができる。</p> <p>○ 友達のよいところを見つけ合うようにさせる。</p>

## 中 学 年

指 導 内 容	技 態	指 導 の 観 点
<p>見たことや想像したことを絵で表す。</p> <p>③ものの前後の關係に気付いて表す。</p> <p>ものの前後の表し方を画面の上下にかいたり、手前のものを大きく、後のものを小さく表したりする。</p> <p>④表すものの主となるものとその周りのものとの關係を考えて表す。</p> <p>画面のなかで重要なものと、それを生かす周りのものの形や色、大きさ、画面のなかの配置などを考えて表す。</p> <p>③紙の質の違いなどを生かして版をつくり、刷り方を工夫して紙版で表す。</p> <p>紙の質の違いを表現に生かししたり、布類やひも類なども必要に応じて使用する。</p>  <p>④彫刻刀の扱い方を理解し、彫りやすい板材を使い、彫りと刷りとの關係を考え、木版画で表す。</p> <p>彫刻刀の安全な使い方、木版のつくり方など、木版画の基礎的な事項を身に付ける。</p>	<p>③中心になるものをきめてから描ける。</p> <p>③ものの前後の關係を表現できる。</p> <p>③大まかな筆使いや、細かい筆使いができる。</p> <p>④主題をはっきりさせるために強調したり、省略したりすることに気づく。</p> <p>③インクの量を工夫して他種の材料を写しとることができる。</p> <p>③紙版、塩ビ版などの切りこみ、切りとり、重ねばりなど工夫した版がつかれる。</p> <p>④黒・白の対比の基本をとらえることができる。</p> <p>④刀の種類による使い分けができる。</p> <p>④版木が動かないように保って彫ることができる。</p> <p>④刀の安全で正しい使い方ができる。</p>	<p>③紙をもんだり、また、他材料の使用にも気付かせ材料の可能性を広げる。</p> <p>④主題をはっきりさせるため、形の組合せを考え、主となるものと周りのものとの關係を考え、白と黒の形や面積の配分を下絵の段階で十分検討させる。</p> <p>④彫刻刀の持ち方、彫り方、安全な扱いなどの基本的な事柄の指導の徹底を図り、身につけさせる。</p> <p>④版の裏で彫りの練習をさせる。</p>
鑑 賞 指 導 内 容	鑑 賞 の 観 点	
<p>○作品について、よさや表現のしたかの違いを見分けることができるようにする。</p> <p>ア 作品について、その表現の意図や方法を話し合う。</p> <p>イ 表現のしかたの違いについて比較する。</p>	<p>③自分の作品と友達作品とを比べて違いについて感想がいえる。</p> <p>④自他の作品を見てその工夫した表し方や良さに関心をもつ。</p> <p>○作品を見て中心になるものは何か。どんな様子かいえる。</p>	

## 高 学 年

学 習 活 動	技 態	指 導 の 観 点
<p>観察や想像をもとにして絵で表す。</p> <p>⑤主題がよく表れるように構想を練り、画面を構成する。</p> <p>主題を表現するための構想段階で画面構成を意識的によく練り、主題を明確にし、絵や版画で表せるようにする。</p> <p>⑥ものの見方を一層深め、主題を確かめて構想を練り、技法を工夫して効果的に表すことが</p>	<p>⑤主題を画面上に、大づかみに構成できる。</p> <p>⑤主題を明確にするために、強調するものと省略するものと区別できる。</p> <p>⑥目の位置によって物の見え方の違いがわかり</p>	<p>⑤観察や想像をもとにして、自分が表したい部分を画面のなかにかどのような大きさで、どの位置に描けばよいか、対象をどの視点から描けばよいかを考えながら表現する習慣をつける。また、主題を明確にするために、配色や技法の効果を考えて表わすようにする。</p>

できる。

主題の中心となる対象を画面のどの位置にかくかといった配置や構成、配色の効果を考え、主題を明確に表す工夫をする。

- ⑥遠近、明暗などに気付いて、形や色などを工夫して表す。

遠近は構図のとり方、ものの重なり、形の大小などによって表現を工夫したり、明暗は明るい部分や暗い部分の色の変化に気付いて立体感の表現を工夫したりする。

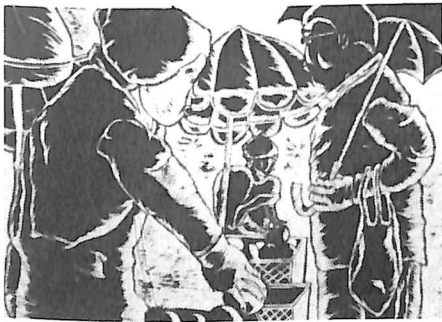
- ⑤木版画において、彫りと刷りとの関係を考え彫刻刀の使い方及び刷り方を工夫し、見通しを立てて表す。

彫りと刷りの関係は、白と黒の対比のほか彫りあとの効果が刷りに表れるので彫り方に関心をもって版づくりをする。

- ⑤主題の感じを表すための彫刻刀などの使い方や刷り方の工夫をする。

- ⑥効果的な彫りや刷り方を一層身につけて木版画などに表す。

「木版画など」は、木版画以外に児童の負担過重にならない程度で、必要に応じてドライポイントなど他の版形式の経験をさせてよい。



明暗や遠近の表現を工夫し、表現できる。

- ④明暗やタッチなどを使い、省略や強調などで主題を一層明確にできる。

- ⑤黒と白の分量の対比や調和の美しさを考え構成できる。

- ⑤各種彫刻刀で彫り、刷りの効果を考え、彫ることができる。

- ⑤効果的な刷りの工夫ができる。

- ⑥ねらいが効果的にだせるよう彫りや刷りを計画的にやれる。  
インクのつけ方や、ふきとりを工夫して、主題を効果的に表わせる

- ⑥対象から受けた感動をもとに構成を練らせ、表現段階では省略、強調をやって主題がはっきりするよう構成させる。

- ⑥表現が知的になってくるので、題材の選択に当たっては、表現意欲が高まるものを選ぶ必要がある。

- ⑥遠近や明暗を工夫する際、技法を指導することが主体にならないよう自分の表したい感じにふさわしい表現方法を選んで表現できるようにすることが大切である。

- ⑤木版画で表すための構想を練って下絵が描けるようにする。

- ⑤白と黒の対比や調和の美しさを理解させる。

- ⑤彫刻刀には、丸刀、三角刀、平刀など、それぞれ彫りの効果があり彫りの方向や彫りの深さおよび彫りあとの長さなどの工夫によって表したい感じが出るようにさせることが大切である。

- ⑤版画は刷りで完成するから、版が大体できたところで、試し刷りをし、刷りの効果を確めて版を修正することも指導し、いっそう表現を深める習慣をつけさせておく。

- ⑥主題を明確にさせる版づくりをさせる。

特に彫刻刀の使い分けのほかに、対象の感じや空間の感じを表すための工夫など、意図的・計画的な版づくりをさせる。

- ⑥ドライポイントの刷りには、版画プレス機を使用するが、プレス機の正しい操作ができるよう指導しておく必要がある。

#### 鑑賞指導内容

- 主題が良く表れているか。構成の仕方はどうか考えさせる。
- 彫りなどでは効果的に彫刻刀を使い分けしているか考えさせる（質感表現や彫り方向でいきいきさせているか）
- 刷り上りの効果について比較しながら考えさせる。
- 参考作品（版画美術作品など）を見せて、美しさ、良さについて感想をいわせる。

#### 指導の観点

- ⑤友人の作品を見て、その表現の意図の良さを感じ取ること。
- ⑥友人の作品を見て、表現意図や良さを感じ取り、作品の見方が一層深まること。
- ⑤自然や表現意図に関した造形作品に親しみ、美しさや良さを感じとること。
- ⑥自然や表現意図に関した造形作品の美しさや良さを大切にすること。

## 3. 小学校指導書，図画工作編から展開した版種の系統表

版形式	印刷形式	版種 (版名の一般名)	低 学 年		中 学 年		高 学 年		中 学
凸版	おす	型 お し	○ 並べ遊び	○	○ 模様づくりへ				
	フロッタージュ	こすりだし	○ 形みつけ	○					
	刷る	粘土版画							
		台紙付き紙版画		○2 雰囲気構成	○ 表すものの構成 画面の構成を工夫				
		切りとりの紙版画	○ 平易で初歩的 並べる，うつす	△1 自然，人工材料を組み合わせる工夫	紙質等，材料の違いを生かす				
		石こう版画			△ 彫刻刀の扱いが容易				
		木版画			△ 彫刻刀の使い方，白黒面の構成	○ 線彫り，陰刻 彫刻刀扱い方の基本	○ 陽刻を加え彫りの方向，深浅	○ 陽刻，用具工夫，多様な材質感	○ 単色，一版多色，併用版
凹版		板紙凸板			○ ニードルを使用，はぎとりと白黒構成				
	すりとり	板紙凹板				○ はぎとりによる白黒の面構成	○ 線を主として重感材質感		
		ドライポイント						○ 塩ビ板，線による表現	○ 塩ビ板，力強い刻線
平版		エッチング							△ 銅，アルミ板の化学変化と効果
	うつす	モノプリント	○ 版画の初歩経験						
		石版画(すりガラス)による			△ クレヨンで下絵パレン刷り	△			
		石版画(金属板)による							△ クレヨンとき墨プレス機
孔版		転写版画(ローラー)による			△ 粘土，石膏版の応用，転写ローラー	△	△ 版構成を高度に		
	すりこむ	ステンシル		△	△	△	○ 一版多色の応用	○ 合羽刷り木版と併用	
		騰写版画			△	△			
		スクリーン版画							△ カッティング

○印は指導書で扱っている版種。△印は，発達段階で活用可能な版種，欄中の文は主たる学習目標，もしくは技能，用具。

版式 Printing processes	印刷法 Method of pressing	原種名 Common-names	製版法 Preparation method	紙と器具との関係 Transferring of ink to paper
凸版 relief printing	→  バレン 木型プレス press タンポ dabbler	木板 wood block （板目木版 wood cut） リノカット lino-cut 写真凸版 phototype 紙版 paper block 実物版 object block	宋を横に幾いた板に凸版をつくったもの。 水を糊に蝕切につくった版に凸版を刷んだもの リノカラム版を作ったもの 彫刻版、銅版に写真製したのもの 厚紙を切り貼りしたり形つたりしたもの 実物をそのままのまゝとして用いたもの	油性絵具の場合 oil-base ink 水性絵具の場合 water-base ink 拓 rubbing
凹版 intaglio printing	→ 	ドライ・ポイント dry point エングレイビング engraving メゾタント mezzotint エッチング etching アックwant aquatint グラヴィヤ graveure	銅版・セルロイド版等に鉄筆や金銀針で彫る 銅版にビュランで彫る ロックアップで彫る面全体に小さなさざくれをつくりそれを処理して製版する 鋼(鋳削)版の表面に防蝕層を作り、これに鉄筆などで線を描き、その部分を腐食して陰線等 原理はエッチングと同じだが、鉄線の筋束等防蝕層を散りて製版する 写真による凹版製版法	ドライポイント dry point メゾタント mezzo-tint エングレイビング engraving エッチング etching アックwant aquatint
平版 planographic printing	→ 	リトグラフ lithograph オフセット offset コロタイプ colotype	解き墨またはクレヨンで研削した石版上ないしはジンク板上に線を描き、これを硬質ゴム液で処理し、濡れた部分には水が張り付くようにしたもの 亜鉛、アルミウム等にて製版したものを用いて版面に転写しそれを印刷する セラチオンと重曹ペーストの混合物が、光によって水中に溶けこみ、印刷インクの乾き方により変化を起こすことを利用したガラス製版	砂目石板 grained surface 版面を引底した場合 scratched surface
孔版 stencil printing	←  ローラー roller スタイジー squeeze	合羽版 stencil 晒子版 mimeograph シルスクリーン silk-screen	耐久性の丈夫な紙を切り抜いて版とするもの 原紙(編紙)の繊維を炭素や薬品によつて処理し、その孔隙を通してインクを通らざるもの 原紙のかわりに網を用い、必要な部分だけを現して後は紙かたむね目をつぶして製版するもの。牙耳製版。	ステンシル stencil 晒字版 mimeograph シルスクリーン silkscreen
コピー - copy		背写真 wet-copy 影写ファックス fax	各種コピー Copier N.E.C.O.	
併用版 mixed media		一つ一つの版を、凸・凹に同用、同時に刷りする場合 各版形式・版組を併用、一つの作品を重ね刷りする場合があります。	This technique uses in combination two or more of these 4 printing processes mentioned above.	



## VI 版面指導の一般留意事項

### 1. 版面指導の可能性—版面の授業を始めるにあたって

豊かな発想で目を輝やかして題材に取り組めるために心がけたいこと。版画学習の児童実態調査から、導入発想の過程が問題になったので、特に次の点を重点化する。

#### 1) 楽しい学級の雰囲気づくり。

学級の子供たちと教師が強い信頼関係で結ばれていること。常日頃、子供達が伸び伸びと自分を表現できる雰囲気にあること。造形活動においては、精神的くつろぎの生れないところに創造性は育たない。

#### 2) 豊かな生活体験。

五感を通じての豊かな生活体験が、柔軟で応用力のある「考える力」を育てていく、地域から学ぶ社会的体験。花や動物を育てたり、校内外の美化に積極的に働きかける勤労体験。自然の語らいに身をゆだねる体験の豊かさが製作活動において、確かで伸び伸びとした発想力を与えてくれる。

#### 3) 校内展示で製作意欲を。

校内の廊下や教室へ紙版を掲示する。子供達の目が輝く。「面白い顔だなあ。誰々君みたいだ」「どうしたらできるのかな」興味関心をかきたてることになる。作品の中でそれぞれのよさや持性がみられるものを選びたい。単に技術的に上手なもののみ展示することなく常に子供達の話題を豊かにする対象を選びたい。「ばくにもできる」「ばくならこうしたい」と創作意欲へ連いでいきたい。

#### 4) 豊かな発想を求めた指導法を。

ア. すべての学習過程を通じ教師のはげましや助言による動機づけを大切にする。

イ. 題材の提示は子供達の生活体験の中から興味関心をとらえて選ぶようにする。

ウ. 診断的評価で子供の実態をとらえる（子供の生活実態から題材についての興味関心、材料・用具の過去の学習経験とその難易度、学習過程でのつまづきの予測等）

エ. 導入時、子供が表したい主題に合わせて動機づける。

◦話し合いでイメージをふくらませる、文章化して焦点化する。

◦生活体験を体で再現、動作化する。

◦関係資料を集めてみる。

オ. 原画製作は子供の目と心でとらえることを大切にして、対象のとらえ方を主体的に深められるよう助言する。

カ. AV機器で刺激する。映像化を図ることで感動を持続させたり、盛り上げたり、対象の見方を工夫する。特に画面構成ではOHPは有効で、気分転換や技法修得に役立てる。

キ. 個と集団を意図した学習形態を構成する。

作業過程で子供同士の助言や解決が図られる協力の場合を考える。

ク. 製作の環境づくりを大切にして子供の意欲を高めるようにする。作業手順の指示、用具、服装等準備。

ケ. 学習過程で、簡単な形成評価（質問紙法でなくとも観察法でよく、毎次の記録）を着実に生かす。



5) 版画指導は、用具、材料、表現方法が多様なため、とかく技術指導にかたよりがちである。あまり技術指導にかたよると子供の感動が薄れ、無味乾燥なものになってしまう。子供の感動が卒直に表現されることが大切であろう。また、版画のもつ表現上の制約を考えると、主題が明快であることが指導上のポイントとなる。さらに絵の中で、一番主体となるものは何かを明らかにし、それに伴う周囲の表現へ目を向けさせることが全体構想をしっかりしたものにするばかりでなく、生活の中から自分の姿を見つめ直すことになる。

2. 題材について …… 子供の意識調査から(山間・中都市・都市部対象) 詳細資料はP78を参照。  
子供達に「どんな絵を描きたいか」学年別に尋ねてみた結果、頻度数の順位では

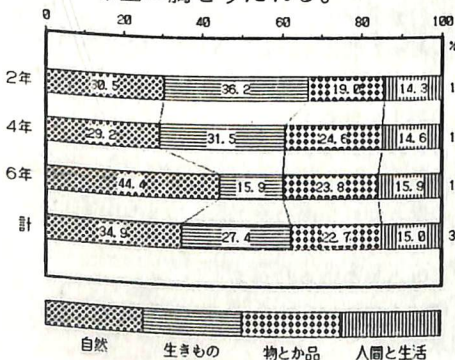
	1 位	2 位	3 位	4 位	5 位	6 位
2 学年	風 景	イルカ等動物	家族旅行・遠足 ・漫画	遊び・空・物語 の主人公	想像の世界 先生や自分の顔	城
4 学年	風 景	遊び・漫画	ペット動物・運 動しているところ ・想像画	物語の主人公	城・人形や静物	花・世界各地
6 学年	風 景	想像の絵	海・船・魚・レ ースカー	物語の主人公	城・世界一の高 い山	ペット・遊び・ 運動

風景が圧倒的に多い。学校で題材として子供に提示する機会が多いので、観念的にとらえている面も想定される。また、外でのびのびと絵を描きたい希望も強い。遊びを中心にした日常活動も興味深い対象となっている。

想像の絵の場合、子供の想いを「私の夢」として記述させたら次のようになった。

	1 位	2 位	3 位	4 位	5 位	6 位
2 学年	宇宙や空を飛 ぶ	物語の主人公・ 有名人になる	日常生活の様々 な出来事	仮想世界〇〇に なって〇〇したい	世界旅行・家族 旅行	動物と遊ぶ お店を開く
4 学年	物語の主人公 有名人になる	良い職業につく	世界旅行・家族 旅行	発明する・強く 上手になる	仮想世界〇〇に なる	金持ちになる
6 学年	良い職業につ く	物語の主人公・ 有名人になる	世界旅行・家族 旅行	空想の世界	動物と遊ぶ	宇宙・空を飛ぶ

物語の主人公になってみたい。空を自由に飛んでみたい。は、子供の素直な心情を写していると思う。しかし、中・高学年につれ現実的な親の願いが投影され、良い職業に就いてお金持ちになるなど子供のけなげな希望に胸をうたれる。



絵画の主題とは別に子供の日常生活における意識調査を「自然」「生きもの」「物とか品」「人間と生活」の広い領域で把えてみた。絵画・立体・デザイン表現に大きなかわりがあると思うので、ぜひ活用して頂きたい。また、題材の設定でも前述の題材表に加え、子供の率直な興味感心として題材の選定や指導の展開に活用できると思う。

詳細な調査結果はP 66を参照のこと。

## 調査結果の一部概況

低学年では「生きもの」次いで「自然」「物品」となっている。地域別では山間部の「生きもの」の関心が強い。都市部では「自然」への興味関心が増幅する。

中学年では「生きもの」への関心と同時に「物品」への執着が都市部に目立つ。

高学年では「自然」への関心が強いが、物品への興味も強い、発達段階に即して考えるなら社会生活への関心がもっとあって欲しいと願う。自然、生き物等、各領域について山間、都市部の様子を具体的に後述したので参照のこと。絵画主題と版画主題とは作品の効果で違うとする人もいる。例えば、風景などは、対象が雑然とするからがその理由である。しかし、小学校でも主題のねらいがはっきりして、面の対比（白黒）を大きく構成できればどんな主題でも基本的に問題はない。

版画の題材は、子供の身近や生活の中から表現欲求を考慮して選ぶこと。発達段階に従って観察表現も探求活動として深めていく。しかし、いずれにせよ子供が強い表現欲求を感じる感動がなければ表現意図が不明確となる。

・低学年・生活の中でおもしろかったこと。体験による発見や驚き、見たり、感じたことを思いのままに表現する。

・中学年・生活環境や学校行事・地域題材など四季を含めて生活実態に即した題材が好まれよう。この年頃では科学的・合理的な見方で表現していこうとする考えがでてくる。そのため、自分の期待することに力がともなわず表現上のつまづきを感じることにとなる。欲ばらず対象を絞ることが必要と思う。

発達段階に即した学習内容の系統化（既習体験の積み上げ）に留意するとともに、時間数の配分に意をつくし、個に応じたつまづきに配慮したい。

・高学年・知的探求心が旺盛となるので題材を精選し、他教科や学校行事などとも関連を図り、総合的学習として深めていくのも一つの方法であろう。

また、短時間のクロッキー学習をできるだけ組み込み、手の活動を活発にすることで観察力を深め、描くことに自信を持たせることができる。そのことが物語や民話、生活表現など構想的表現に生きて、原画製作を楽しいものにしてくれると思う。（地域別、学年別興味関心の資料編参照のこと）

・興味関心の題材を深める。

探求活動	自 然	自然に対し愛情と親しみをもち、花や生物を可愛がり、育てたりする。 四季の移り変わり、自然の良さ、美しさを大切にする。 自然のすばらしさ、巧みに感動し自然を愛護する。
	社 会 行 事 (郷土)	社会の出来事、地域の行事に事象の仕組みや人間のすばらしさに気づく。 郷土について多角的に探求し、郷土から地域の人々の連帯の大切さを学び、感謝する。 郷土の歴史を調べ、現状の認識と未来の郷土を創造する。 先人の生活を学び、人間として生きることの大切さを考える。
表現活動 運動活動 生産勤労活動	学校生活 家庭生活	学習したり、運動したり、学級会など友達との交流の姿を写しながら子供の学校生活を通して、よりよい生活を創造するための働きかけを高める工夫、つくり出す工夫。
探求活動	来 来	人工衛星からみた地球、未来都市など子供の夢を育みながら 科学の最先端にふれたりして、人間と科学との語いをする。 未来の人間生活を見つめて理想像を追求する。



遊びの活動	学校生活 家庭生活	ゲームや遊びの用具を製作したり、遊んでる姿から 日常生活の遊びの中で友達との語いや思いやり、親しみが求められる ことが大切となる
-------	--------------	--

・主題への迫り方として具体的に次のような事例がある。

学校行事に関して1979年の研究会で白山小学校の新田チヨノ先生は「万代太鼓とわたし」を題材にして新潟祭りや、外国人の歓迎レセプションなどに出演したりして校内挙げて練習に取り組んでいる姿に着目し、子供達が自分の体を通して表現できる身近かな意欲的題材として教材化している。

社会行事に関して1979年水原小学校の荒木久代先生は阿賀野川の洪水に悩まされながら祖先が自然と闘い、自然を開拓してきた歴史の過程の中で生れてきた民話や伝説に着目した。数多い民話のうち「白髪の水」を取材し、昔の人々の生活と現在の生活を参考資料により比較しながら、子供達の想像力を深め、作品化している。

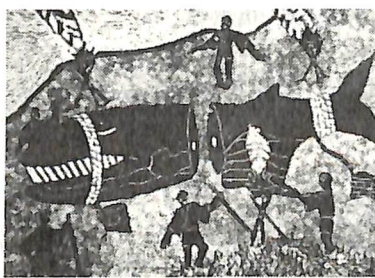
日常生活では1983年八千浦中の春山薫先生は「海と私」を題材に、心のふるさとである海と人間のかかわりを知り、自然を愛護する心を育てたいと「海」に関する言葉や詩を作らせ、言葉を通じて海と自分とのかかわりを深めさせて、主題への絞り込みをしている。

空想の世界では1968年水戸市新荘小学校富張広司先生は「愛の世界を版画であらわそう」（4学年）を題材とした。この時期は子供達は途方もない夢を描く。例えば、鯨の中に入って世界を旅したいなどである。これらの子供の夢の世界を素直に実現させてやるのが創造意欲に連がるとして積極的に取り組んだ。

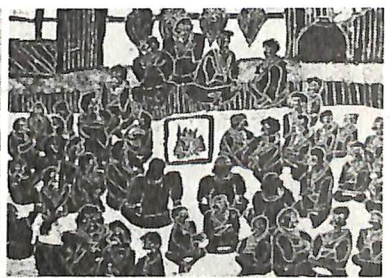
版画のデザイン化について、同新荘小学校では、想像の絵をさらに発展させ、「機械をデザイン化しであらわそう」（5学年）と題材化し、生活版画や、心象表現、風景描写のわくを越えて、版による造形活動に目を向けた。地域が工業地帯であることから、生活に関連の深い歯車や音など、機械に真正面から取り組み画面構成をし、優れた作品を生み出している。



（クジラを捕獲している村人）



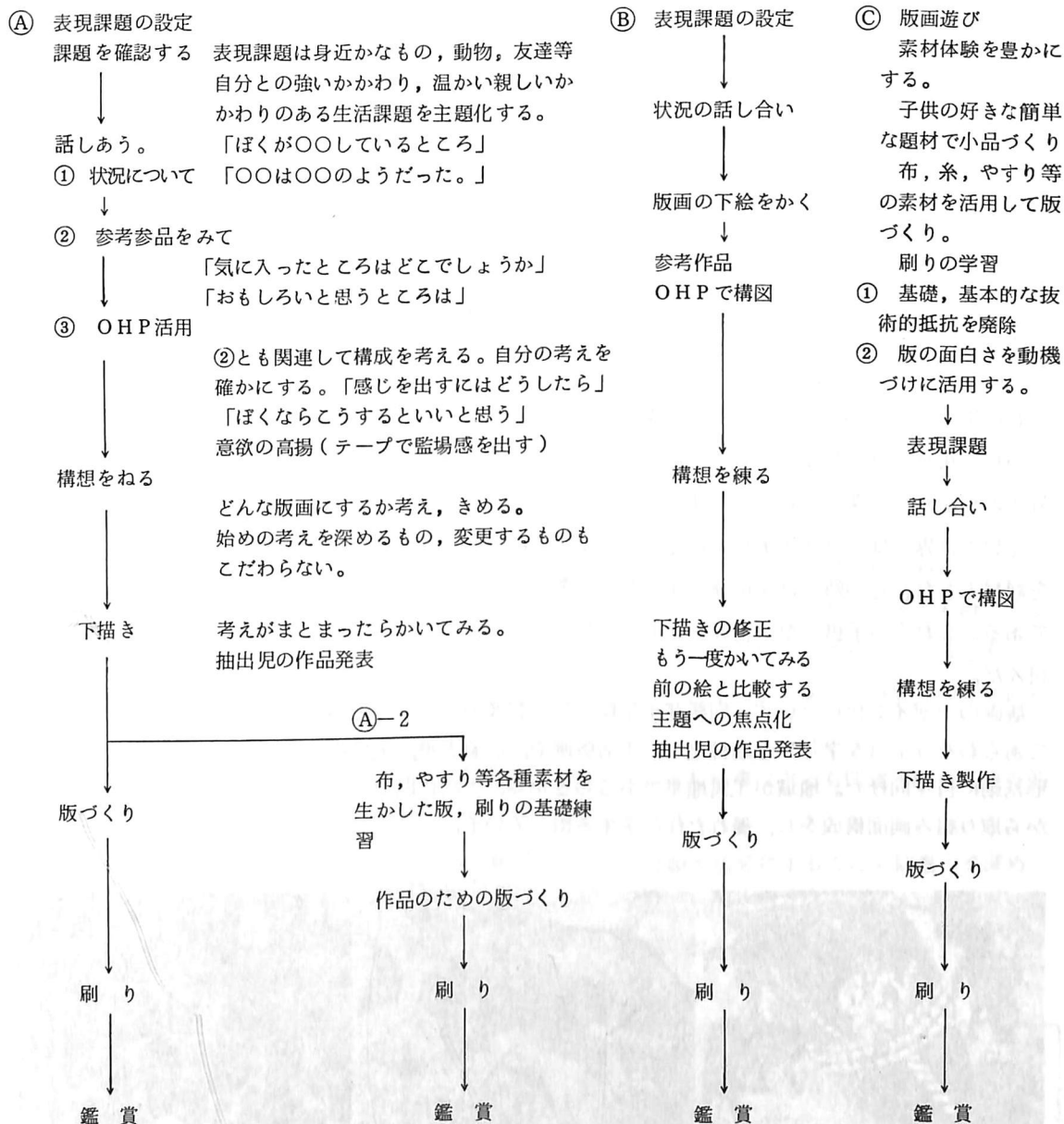
（クジラを解体する村人）



（クジラの売上げを相談する村人）

社会に関するものであるが、総合的学習の展開として版画に取り組んだものもある。1988年上下浜小の竹内彰先生は、地域に眠っていた古文書を発掘して社会科単元「クジラ学校」を設定した。明治43年貧しい部落民が学校を建築し、借財に苦勞している折、ナガスクジラが海岸に打ち寄せられた。村民総手で解体・販売してその利益で借金を返済したという古文書の記録を現代に置き代えて子供達に考えさせ、物語の過程を子供達に分担させ版画化したものである。作品には子供達の想い入れも深く、監場感がある。

## 3. 版画における学習過程の試み



○指導内容を一律に定着させることができ、効率的に作品化を図ることができる。技術的面でつまづく子供がでてくる。

○指導内容を一律に定着させるとともに、技術的なつまづきを廃除でき、見通しをもった版づくりができる。長い製作過程で変化をつけることにもなる。

○絵画製作的発想で構想到重点を置き、自分の主題の焦点化、要約化に力点が置かれる。興味の持続には常に新鮮な動機づけを大切にしていく。

○素材から受ける発見や面白さを大切にしてみ通しを持った版製作をすすめられる。観念的にならぬよう、常に子供の想像力や発見を大切にする。学習の行動性に力点を置く。



#### 4. 指導計画

過去の研究資料で次の指導展開例が、指導過程において子供の受容から学習の価値づけへ、とてもよく計画されていたので紹介する。

#### 「けんぴ鏡をのぞく子供たち」（4年版画）

時間	過程	下位目標行動	マトリクス番号	教師のはたらきかけ	学 習 の 流 れ	資料および留意点
5	意識化	1. 参考作品を見て主題の中心がはっきり表現されている作品とそうでない作品を分類できる。	⑩	発問1 描きたいものの中心がはっきり表されている作品は、どれでしょう。はっきりしない作品はどれでしょう。	はじめ 本時の目あてを確認する。 作品を分類する	参考作品 主題の中心のはっきり表現されている作品と、そうでない作品を数枚見せる。
20	焦点化	2. 主題の中心をはっきり表現するためには、黒のかたまり白のかたまりを大きくとらえればよいことが言える	⑨	発問2 この作品はどうして描きたいものの中心が、はっきり表されているのでしょうか。	はっきり表現されているわけを話し合う。 no 補説 yes	はっきり表現されているわけ 悪い作品と対比させながら、発見させる。 補説 ・黒い部分、白い部分のかたまりに目を向けさせるようにする。 ・実際には白っぽい部分も黒くするなど、工夫していることに気づかせる。
40	主体化	3. 主題の中心がはっきり表現されていない作品を見て、はっきりさせるためにどの部分を黒くどの部分を白くしたらよいか、指摘できる。	⑧	発問3 この作品で描きたいものの中心をはっきり表すためには、どうしたらよいでしょう。	主題の中心をはっきり表現するための手だてを、話し合う。	TPP TPPの重ねにより、中心・背景、ものなどを黒くしたり白くしたりしながら、具体的に話し合わせる。
45	一般化	4. 顕微鏡を操作する手の動きや真剣な表情が、はっきり表現されるような黒白の配分を考えて版をぬり分けられる。	⑧	助言1 顕微鏡をのぞく友だちの手の動きや真剣な表情をはっきり表すために、どこを彫ったらよいかどこを残したらよいか考えましょう。 指示1 版を黒白にぬり分けなさい 指示2 友だちの作品を見ましょう。 助言2 次の時間は版を彫りましょう	彫る部分ぐ残す部分を考える。 版をぬり分ける。 no 個別指導 yes 友だちの作品を見る 次時の学習を知る おわり	彫りの見通し 学習したことをどう生かすか考えながら、大まかな見通しをたてさせる。 黒白の配分 彫る部分を白チョークで描かせる。ふき取りは布を使用させる。 個別指導 作業の進まぬ子には、人物を黒くしたとき他の部分の黒白をどう配分したらよいか、考えさせる。

5. 評価 発達段階における版画の構成表を参照しながら、学習課程における一般的な学習活動と形成評価をまとめてみた。特に伸ばす個人差、克服すべき個人差を留意したいものである。

学 習 課 程	学 習 活 動		学習評価（形成的評価か自己評価で）
	教えること	考えさせ、気づかせる	
題材について			診断的評価 ・題材そのものについて子供の興味関心、内容の展開力等、子供の意識調査 ・関連要素・造形面の学習状況 ・技能面の “ ”
題材の提示	・木版画の理解。 示範作品の提示。 ・木版画の作り方。 作業過程の図示。	・木版画の特徴に気づく	形成的評価 ・提示の仕方による子供の反応（個性の差） ・題材のねらいが子供に理解できたか。 ・興味関心の差（個性の差） ・描きたいもの（主題）がきまったか。
発 想	・題材を自己の主題としてとらえる。 ・見る角度の違いを指摘する。 ・材料の予備学習（刷り）から偶然の効果を基に形さがし、形づくり。	・対象を観察する。 ・子供の主題として焦点化させるため文章化 ・動作化で観察を深める。 ・デッサンで対象の特徴をとらえる。	（個性の差） ・表現活動への見通しがもてたか。 ・彫り効果について理解できたか。 ・主題の特徴を生かした下絵を表現できたか。（個性の差）
構 想 転 写	・版木への転写の仕方を示範する。 ・白黒の配分。 切り紙等による画面構成、OHPでの指導。 ・転写した版木へマジックと薄墨ぬり。	・ものの重なりを考える。 ・白黒の配分を考える。 かたまりとして主題を生かす。 ・実際は白い部分でも黒として表現されていることに気づく。	・画面構成の仕方が理解できたか。 ・転写がうまくできたか。 ・中心になる主題を生かした白黒の配分はうまくできたか。（個性の差） ・チョークで白の塗り分けが丁寧であるか。
彫 り	・版木と刀の安全保持。 ・刀の使い方による彫りの違い。 直接示範指導。 習熟度別グループ指導。	・刀の種類による彫り跡を考える。 ・刀で絵を描く気持ちを持たせる。	・用具の準備や扱いの差 ・彫りの習熟度差 ・彫り効果のとらえの差（個性の差）
刷 り	・版効果を生かした刷り	・版の修正。 ためし刷りをしてねらい どうりでない個所を修正	・版効果を生かした刷りができたか。 1          2          3 ┌───┴───┬───┴───┬───┴───┐ 思      だ      だ      だ      だ      だ      だ い      い      い      い      い      い      い ど      た      た      た      た      た      た う      い      い      い      い      い      い り      い      い      い      い      い      い に      い      い      い      い      い      い できなかった
ま と め			自己評価 ・中心となる主題がねらいどうりうまくいったか。 ・友達と比べ、どの点が良く、どの点がうまいか。 ・次の時、どのようにしたらよいか感想がいえる。

### 評価の観点「版画指導でめざすもの」

#### 1) 造形的感性を育てる、…美を感じる力、対象をとらえる力、考えをまとめる力

何を描くか、自分の表したいものをしっかりとらえて描くことができる。

- 見方が鋭く、特徴をとらえている。（観察力）
- 着想が新鮮である。とらえ方が個性的である。（着想）
- 造形的な見方をしている。（見方）
- 感動的にとらえている。（感動）
- 感覚的なうけとめ方をしている。（感性）
- 何をどのように描くか工夫している。（構図）
- 物と物との配置や組み合わせがよい。（構成力）
- 想像力にとんでいる（想像力）
- 内容が豊かで変化にとんでいる。（内容）
- 主題がよくわかり、まとまりがある。（統一力）

#### 2) 手の巧緻性を育てる。

用具、材料の使い方をよく工夫している。アイデアや工夫がみられ内容が豊かである。

- 描写力がすぐれている。質感表現を工夫できる。（描写力）
- 用具、材料の使い方がよい。（処理）
- 効果的な彫りができる。（技法）
- 主題を表現するために努力している。（工夫）

#### 3) 困難にたち向う強い意志、意欲（感動、意志、態度）

物の形を鋭くとらえ、計画的に最後までやりとげる。

- 表現への意欲が旺盛である。（意欲）
- 心豊かででのびのびと描いている。（自由さ）
- 何を描くかははっきりしている。（主題・目的意識）
- 自分なりに工夫している。（技術）
- 対象に没入している。（集中力）
- 最後まで頑張っている。（持続力）
- 心をこめて製作している。（誠実さ）
- 作品に生命感がある。（情感）

#### 4) 思いやりの心を育てる。

- 友達のよいところや考えがわかる。
- みんなで助け合い、認め合うとやる気がでる。
- みんなでやりとげるとうれしい。

### ◎ 一斉指導における個人差に応じた指導

当センターで実施した図画工作の研究授業では次のような配慮で成果を挙げることができた。

#### 1. 一人一人の個人差のとらえ

個人の知識・理解・技能（量的差異）は学習成績や作品から把握し、質的差異（個性的差異）は作品や感想文から特性をくみ取り、一覧表を作成する。さらに、一人一人に簡単な観察記録を付す。この表から、便宜上幾つかの学習タイプを引き出し、学習領域ごとに学習過程における各タイプへの指導上の方策を考える。

#### 2. 題材の選定

診断的評価から題材が子供一人一人に十分対応できる広がりのある内容を持っているかどうか吟味する。

題材の目標は大きく設定し、興味・関心に基づいて一人一人が異なった主題で、製作活動を展開し、最後に題材の目標に統合されるよう構成する。

#### 3. 学習形態の工夫

基礎的・基本的事項、例えば版の作り方、彫刻刀の扱い方、刷り方などの技法や客観的造形知識は主として全体指導で行い、形や表現上の問題は個人指導によることにして習得を図る。

また、子供の考えた主題に合わせてグループ編成をし、学習タイプを考慮して座席を構成する。

子供はそれぞれ多様な潜在的可能性をもっている。適切な指導と場を与えれば一層意欲的、主体的に取り組んでいく。

## Ⅶ 学年別版画指導

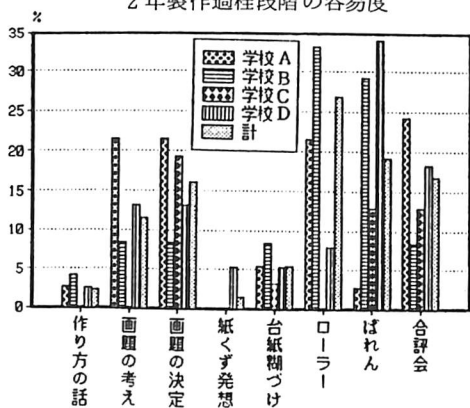
版画製作について子供達の反応を右の4校を対象に調べた。学校A長沢小学校、学校B裏館小学校、学校C新津第一小学校、学校D青山小学校。

### 1. 低学年の場合

#### 1) 版画製作過程のつまづき調査

調査結果の要約……………詳細はP54を参照のこと。

2年製作過程段階の容易度



紙版が面白くなかったと答えた子供は6.1%で他の54%はとも面白かった。39%がまあまあ面白かったといっている。面白くなかった理由として「目を作るのが大変」「絵が小さくなった」「いっぱい作るのが大変」等々である。

製作段階で一番面白なかったところでは、何を作るか考える時27%，作り方の話を聞く時24%と発想の段階が子供にとって抵抗があるようだ。

紙くずからの発想は手の巧緻性ともからんで難かしいようだ。

「紙くずからの形見つけ」は15.5%の子供がとても難しいと答え、「台紙に並べて絵づくりする」ことでは9.8%が何を表現してよいかわからないと述べている。

2年，版画製作は「うまくできなかった」と答えた子供の各問での所在。数字は実人数

○版画は楽しかったか。

	楽しかった	まあまあ	楽しくない	計
A校	3	3	1	7
B校		2	2	4
C校		1		1
D校	1	2		3

「うまくできなかった」と答えた子供の大半は製作過程を結構楽しんでいる。「楽しくない」は僅か3/15であった。学習過程で見ると「楽しかったのは主として作業過程で楽しくなかったのは殆んどか発想構想段階であることが半ば

○版画製作過程，楽しかった。

	作り方の話	作り方思考	作り方決定	紙くず発想	台紙和風づけ	ローラー	バレン作業	批評会	計
A校		2	2		1			2	7
B校	1					1	2		4
C校						1			1
D校					1		2		3

○版画製作過程，楽しくなかった。

	作り方の話	作り方思考	作り方決定	紙くず発想	台紙和風づけ	ローラー	バレン作業	批評会	計
A校		4		1			1	1	7
B校	2		1	1					4
C校	1								1
D校		1	1		1				3



○先生から作り方のお話を聞いた時

	おもしろい	まあまあ	おもしろくない	計
A校	2	4	1	7
B校		2	2	4
C校		1		1
D校	1	1	1	3

○何をつくるか皆で話合う

	よかった	まあまあ	一人がよい	計
A校	1	5	1	7
B校		4		4
C校		1		1
D校		2	1	3

○作りたいものをはさみで切る

	うまく切れた	まあまあ	よく切れない	計
A校	2	3	2	7
B校		3	1	4
C校		1		1
D校		2	1	3

○くず紙から形見つけをする

	よい考え 浮かぶ	なんとか 形になる	形が浮か ばない	計
A校				無 答
B校	1			1
C校			1	1
D校		1	2	3

○台紙に切り絵の組み立てをする

	ねらいどおり	だいたい	うまくできない	計
A校		3	4	7
B校	1	2	1	4
C校		1		1
D校		2	1	3

○切り絵ののりづけについて

	うまくできた	まあまあ	紙よごした	計
A校	1	5	1	7
B校		4		4
C校		1		1
D校		1	2	3

○ローラーでインクをつける

	うまくできた	まあまあ	むらかった	計
A校				無 答
B校		1	1	2
C校		1		1
D校		1	2	3

○バレンでこすって紙をはぐとき

	上手に使用した	まあまあ	紙がうごいた	計
A校				無 答
B校		2	2	4
C校		1		1
D校	1	1	1	3

「うまくできなかった」理由を詳細に調べてみると、先生の話をよく聞いていないか。理解できなかった。はさみで紙を切ることが上手にやれない。自分で何を作るか発想面がまだ明確になっていない。したがって台紙に切り絵を組み立てる時に迷いが大きくなっている。これが特に顕著な部分である。

その他、台紙を汚したり、ローラーでインクをつけるのが上手でなかったり、刷りで失敗したなど技術的ミスが要因であったことがわかる。

## 2) 低学年の版画，技術面から

低学年，特に1学年の場合，心象表現や目的概念としてのデザインの世界は難しいので，遊びながら学びとっていきようにさせる。最初は基礎的な感覚練習から始めていくのが無理がなくてよい。

基本的な「写しとるような行為」では，次の二種が考えられる。

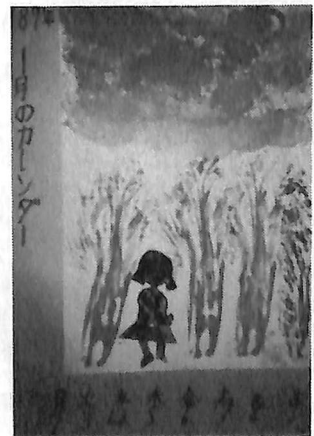
### ア．スタンピング

印かんのように，筆の軸や実物にインクか絵具をつけて紙に押す版  
 その他，軽易なものとして，「紙」「ひも」「表面の凹凸の浅い自然物（葉や木目）」などに，インクをローラーで薄くのばし，転写する実物転写がある。

### イ．フロッタージュ

葉や銅貨の上に薄紙を乗せ，鉛筆など硬目の筆記用具でこすりだす版。

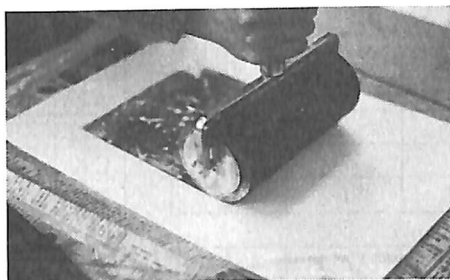
本書の始めに記したように，子供にとって関心が高い。



スタンピングの  
カレンダー



実物の上へ転写ローラをころがす



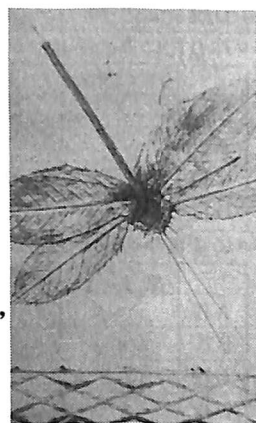
転写ローラを紙の上へ転がす



実物転写による作品

もともと現代画家で有名なエルンストが、作品発表して芸術界に新風を吹き込んだ手法を一般化したものである。

彼の作品には、木の葉の翼をつけたトンボがフロッタージの手法で作られている。そこには現実の世界を越えた不思議な生命感が宿り、見る者に現代の不安をかきたたせる。天井の節穴や木目の模様を見て様々な動植物を想像する。風雨にさらされた古家の腰板の木目から魚や動物を発見する。形探しに似た想像の世界は、廃品の山やインクのシミや枯草の繁みの中に、生物が秘やかに見えかくれる。想像のいきもの達の息づかいやざわめきに、エルンストはひそかに興奮し、胸をときめかしたに違いない。



エルンスト作、トンボ

#### ○ 低学年の版画の楽しさ

描画と違って「写しとる」遇然の面白さや発見にある。計画性より結果を楽しむことから始まる。押すこと、写すことによって実際のものより左右が逆になったり（フロッタージは別）することも結果において知ったり、気付いたりするのである。楽しみながら事物の理解を深めるために、子供たちの生活に直結した素材を求めるようにしたらよいと思う。

また、紙版画に入る前に、はんこ遊びやフロッタージュを数多く経験して、凸部の部分が写ることを感覚的にとらえることができれば、次の授業に入りやすい。

#### ウ．切りとり紙版画

##### ア) 主題について

はじめての紙版画である。絵画表現との違いをはっきりさせておく。ここでは台紙に貼らない切りとり紙版である。主題については調査などを参考にして頂きたい。子供の主題は、そのものずばりの明快さが欲しい。ぼくが、どこで、だれと、何をした、おもしろかった。は、先ずは、「ぼくが何をした」で存在を明らかにし、どこで、だれとで周囲に目を向けさせる方が、子供の主張がはっきりして作りよい。

##### イ) 版画用紙

8つ切り2枚か、4つ切り2枚位が適当。紙が大き過ぎるローラーの使用や刷りが難しくなる。一枚がボデー、もう一枚で手足、頭等をつくると目的や順序がはっきりしてやりやすくなる。紙は厚手のものを使用することで凸版効果がでる。刷り紙は薄い画用紙か薄手の和紙の方がつきがよい。

##### ウ) 中性インクの方がのびがよく扱いやすい。

##### エ) 版づくり

# ○ 体をつくる作業の流れ

自由に製作させると、頭から頸、胴、手、足と流れを追うもの。胴から頭、手足とつけたしていくものとある。前者が一般的であるが、頭が極端に大きく、胴が小さくなる者もでてくる。

第一のとらえとして、「一番関心のあるものを大きく作る」。例えば、ボールをとろうとして手を大きく、長くする表現は、気持がボールと手に集中したストレートな表現とみることが出来る。第2のとらえは、机や画用紙の大きさに合わせて、顔の次にくる胴の大きさを小さくしたと考えられよう。

全体のバランスをとらえた製作方法として、次の手法が考えられよう。

先ず、中心となるボデーを大きく作る。一枚の画用紙のはしを小さくちぎりながらボデー作りをすると、大きな紙面を生かせる。次に、別紙で手足を作らせると置き方で直ぐ表情に結びつく。顔だけの場合も同様である。下図をばらばらに描き、はさみで切る行為は、ものの関係をよくつかめぬまま図を描いたりして切るのて萎縮しがちのようだ。

下図を描き、はさみを使って切る場合、刃に目をやうて、心をこめてゆっくり両手を動かして切らせるようにしたい。

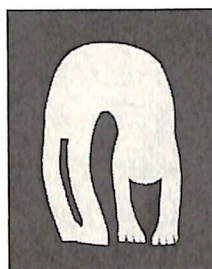
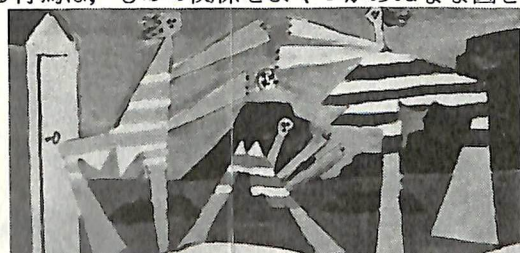
# ○ 動きの表現

低学年の子供たちに、体の動きを説明しても理解が困難と思われる。「僕が何をしているところ」では、動作の感じを出すことで考えたい。動きのある胴、腕、足などを切り取るころでは、下図に合わせ、あらかじめ孤を描く状態にして切り取ったらどうだろうか。さらに接合する際のつなぎ方の工夫。胴や手の左右どちらかを上にするか、下にするか、また、感じを出すためには手足をどのような角度で接合したらよいか考えさせる。これで体の動きを感じとして表現できる筈である。

体の関節部分を変ると多様な動きを表現できる。



紙はちぎって作る


はさみで切って作る。  
切り口の違いで質感が異なる。

ピカソ「海辺で」1928  
ボールへ手が伸びる


重なりに気をつける





## オ）紙くずからの形みつけ

顔の目や眉などは、小さな紙くずで構成した方が画一的な顔にならず、表情が豊かになる。正月遊びの「お多福」を連想してみてもわかる。

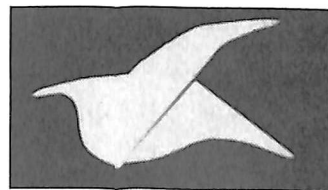
人物や動物など、紙くずの余計な長さを大ぶりにカットさせ、色画用紙の上に乗せて思いきった構成をさせると、結果において子供たちに驚きと発見をうながすことになる。

この場合、あらかじめ作るものを予想して構成させる場合と、紙くずの形そのものから作るものを発想させ、つけ加えるやり方と、二通り考えられる。

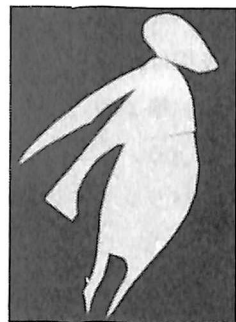
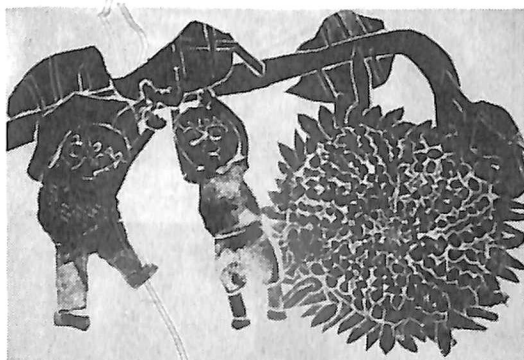
ともあれ、既成の観念にとらわれない自由な発想が身上といえる。

## カ）ローラー刷り

ローラー刷りが難しい。ローラーでインクの量を少しずつ加減しながら平らに延ばす作業は、練習によるしかない。下から上へ、ローラーを一定の方向に回転させること。インクをつけ過ぎないようにすることなど、一回の失敗を嫌ってはならない。



「鳥」

糸くずからの形見つけ  
「お母さん」

青山小 2年

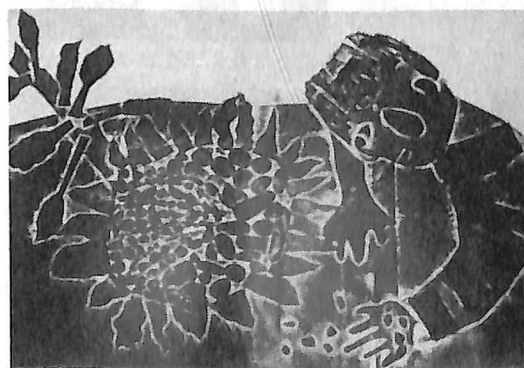
◦ ひまわりを運んでいる子供の洋服を布で表し、質感を出している。

◦ 全体を構成する段階で、切りとったものをいろいろに動かして、重なりや動きを作っている。

◦ 毎日世話をし、心を込めて育てたひまわりの表情は、根気強くたくさんの種をはり合わせたところに子供のひまわりに対する愛着が感じられる。

製作過程 1. ひまわり作り。

2. 運んでいる自分と友だち。



青山小 2年

◦ 2000 余りもの種が取れた時の感動を表している。

◦ 机の上に乗っているひまわりを教えている人の位置や形を作ったものを動かしてみて、思いどおりにならなかったようだ。一人の体は何回も作っていた。

製作過程 1. ひまわり作り

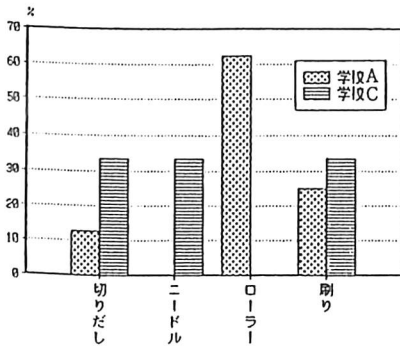
2. 机

3. 人物（顔→体→手の順）

4. 組み合わせの操作（画面構成）

## 2. 中学年の場合

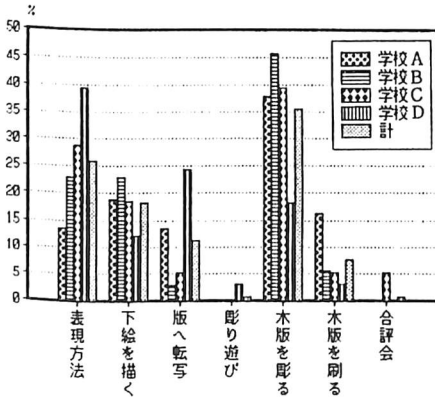
### 1) 3年生の紙版凸版調査結果



3年生紙版凸版では学校差があって均一ではない。

難かしいと指摘した段階はA校は紙の表皮をはぐ時、B校はローラー使用段階となっている。A校はローラーを教師が担当している。ローラー使用が一番難しいと推測できる。

### 2) 4年生の木版画調査結果



木版を彫るところが一番難かしく、次いで下絵の発想段階となっている。

発想段階で資料や作文を用いるより、動作化で視覚的、直観的に作画する方が好まれているようだ。

版の特性を考えて原画に生かすでは、「殆んど考えない」が、12%いる。しかし、この学年段階での理解は彫ったところが白くなる程度のものと思われる。

白黒の配分も10%が難かしい、20%がうまく配分できたとしている。白黒配分の持つ直截な効果は刷ってみて始めてわかることが多い。二回以上やって意図的な構成が可能となろう。

彫刻刀の種類の理解は殆んどできていた。しかし、使い分けとなると問題が多い。彫りの深浅や方向など4年生段階では無理があるようだ。意図した彫りができた18%、意図しないで彫った12%となっている。

刷りにおけるパレンの使用、刷り操作ではあまり抵抗がなく、難かしいと答えたものが10%を割っている。但し、インクの適量について、難かしいと答えたものが12%に達している。

木版製作が楽しかったかでは、殆んどの子供が良かったと答えている。

4年生楽しくなかった子供の状態、B校（三条の場合）数字は実人数

校	楽しくなかった	難かしかった学習段階	凸版についての理解	凸版の特徴を原画に生かす
A	0	木版を彫る 2	まあまあ 2	まあまあ 考えなかった 1 1
B	2	原画に参考資料を使う 使わない 2	白黒の配分はうまくいったか まあまあ 2	彫刻刀の使い分け 彫りの深浅を考える まあまあ 1 1 1 1
C	0			
D	0			
		パレンの使用…無答	インクの量 まあまあ 無 答 1 1	刷り上りの満足度 まあまあ 1

楽しくなかった子供は数が少ないのであまり参考にならないが、今後どうしたらの問いに、マンガをやりたいとある。調査上では彫りの行程に問題があったようだ。

## 資料紹介

三条市立裏館小学校では、版画授業の事前指導として、次の資料を子供に配り、学習の見通しを立たせると共に、学習過程で随時参照させるようにしている。参考まで。

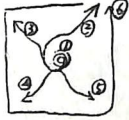
## 木版画ガイドブック (4年)

◆ 自主的・計画的に仕事をすすめ、時間内で作ろう。18時間計画

氏名( )

作業の順序	ポイント・注意すること	時間
1. 木版画を見て知ろう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>参考参品を見て、絵や紙版画とのちがいを知ろう。</li> <li>画面のつくり方、人物の表情・動き・彫(ほ)り方はどうか。</li> <li>彫刻刀ではったところは白、ほらないところは黒になる。</li> </ul>	①
2. 何を表現するかを決める	◎身近な生活の中から、版画表現したいものをえらび、クロッキーやスケッチをする。 = 家でも研究し、準備しておく =	①
3. 一番大切な下絵をかく  ※ 一番ガンバル仕事デスノ	◎下絵づくりで注意すること。 (1) クロッキーやスケッチを参考にして、主題(テーマ)を大胆に強調して(あるものは省略して)かく。 = トリミング<拡大・縮小> = (2) 中心人物1人、わき役は1~2人とする。 (3) 真正面、真後ろ、真横から見てかかない。 自分の目の高さで見てかくな~見おろし、見上げるアングルにちょうせんしょう。 (4) モデルを見たり、自分でポーズをつくってみたりして、正しい動きやとくちょうをとらえてかく。 (5) 体の曲がる部分(首・肩・腰・ひざ・ひじ・手足首・指……)に注意しよう。また、体の全体の動きにも気をつける。 (6) 中心人物は画面からはみでるくらいに大きく、力強くかく。→頭から足まで全身を画面に入れるな。 (7) 服のようやしわはかかなくてもよい。もちろん服の色は関係ない。(白と黒しかないのだから) (8) 手・足は思い切って大きくノ手はスキーの「手ぶくろ」足は「スキーぐつ」をはいたくらいの大きさでちょうどよい。 (9) 顔は見上げた時、下を向いた時、ふり向いた時など、向きによって形がちがってくる。(目・鼻・口・耳・髪・首など形がすごく変化するよ) (10) 心・気持ちをよく表す目はどこを見ているか。目線・視線を大切にしよう。(まゆ毛をわすれない) (11) 描く時は、ゆっくりと心をこめ、デコボコの曲線を大切にしてくかくこと。←お人形人間はダメノ (12) 決定線は2B、4Bでかくと転写しやすい。	②
4. 下絵の見なおし	◎ 自分の下絵を参考作品や友だちとくらべて、もっとよいものにしあげる。	①
5. 転写(プレス)	◎ エッチングプレス機で、下絵を版板にうつしとる。 (1) タライの中の水に洗剤を入れ、下絵をひたす。 (2) 版板の上に、うら返した下絵をのせプレスする。 ※くわしいことは先生がその時教えます。	①
6. 下絵の描きおこし	◎ 下絵のうつった版板がかわいたら、フェルトペン(油性)で、はっきりとかきおこす。(絵は逆にうつっている)	①
7. 薄墨ぬり	◎ 薄めた墨汁を版板の全面にハケでぬり、かわかす。<かわくと墨はうすくなってくるので心配しないこと> ※版板のウラにはこい墨汁をぬる(→彫り練習用)	



<p>8. 彫る計画をたてる</p> <p>※この仕事で版画の良し悪しが決まる。よく考えよう。</p>	<p>◎ 青色チョークで、白黒の配置・配分をする。</p> <p>(1) 白対黒の割合は3対7か4対6にして、黒を多くのこす。白は少なく、つまり少しだけ彫るようにする。決してほりすぎないように計画する。</p> <p>(2) どこを、どれくらいほるのか考え、ほるところ（白くなるところ）を青チョークでぬっていく。</p> <p>(3) 白黒の配置、配分は参考資料、参考作品をよく見て決めてゆくこと。</p> <p>(4) 人物は黒にする。バックは白とする。（人物を白くする時はバックは反対に白く）</p> <p>(5) 彫らなくてもわかる線は、彫らないのがよい版画にするコツです。→見る人が想像してくれます。</p> <p>(6) まちがってチョークをぬっても、チリ紙でふいておとせる。</p>	<p>②</p>
<p>9. 彫刻刀の彫り味、特ちょうを知る。彫りの練習</p>	<p>◎ 時間のないときはカットする。</p> <p>◎ 彫り方の基本をしっかりと身につけること！</p>	<p>①</p>
<p>10. 彫る</p> <p>彫刻刀 くぎ ガラス ヤスリ</p> <p>目的によって道具を使いかわける</p> <p>11. こすりだしでたしかめる</p>	<p>◎ 版板から時々目を遠ざけ、ようすを見ながら彫る。</p> <p>(1) バックから彫ってゆく。この時、彫刻刀による彫りの結果や味をたしかめる。</p> <p>(2) 絶対に線彫りはしないこと！輪郭線（形の線）から外に向ってほること。</p> <p>(3) 1cm以上の長さには絶対彫るな！</p> <p>(4) 黒の部分の中の白い線は、すごく細く、プツプツ短かく彫ること。 黒の中の白は、しんちょうに彫りましょう。 彫って白くしなくても、わかるような線は、彫らないようにする。 → ※参考作品を見てごらん！</p> <p>(5) 習字紙・ワラ半紙を版にのせ、クレヨンやB以上の鉛筆・色鉛筆で紙をぬりつぶし、こすりだす。 彫りぐあい（深さ・あじわい……）や、白黒の配置、配分をたしかめる。</p> <p>(6) こすりだしのようすをたしかめて、彫りの計画を立て、ふたたび彫ったり修正する。</p>	<p>⑤ ⑥ （家でも彫らないでできない人もあると）</p>
<p>12. 最後のたしかめ</p>	<p>◎ 彫り終わったら、5mくらいはなれ、目を細めて版板を観察する。おかしいところをなおす。</p>	
<p>13. 版の完成</p>	<p>◎ 彫り終わったら、版板をハケではいて、切りくず、ゴミをきれいにおとす。</p>	
<p>14. 本刷り</p> <p>1人ではすれ ません。2～3 人で組んで協力 してやること。</p>	<p>(1) インクは、版が光るまで、ていねいにスミズミまでぬる→波が立つのはつけすぎである。</p> <p>(2) ローラーは軽く押し、最後は空転させて、また押し。</p> <p>(3) 見当紙にあわせて、刷り紙をぴったりとのせる。</p> <p>(4) バレンは、中心→四つのすみ→まわり→全体と動かし、それから全体を平均に押しつけてゆく。</p>  <p>(5) 白と黒の境目や形のまわりは、特によくバレンをかけ、はっきりとする。紙に絵がうき出てくるまでこする。</p> <p>(6) 大切なところ、細かいところ、強調するところは、手のひら、指先でこするとよくすれる。</p>	<p>②</p>
<p>15. 刷り紙をかんそうする。</p>	<p>◎ 自分の作品以上に人の作品を大切にしよう。</p>	
<p>16. 後始末</p>	<p>◎ 後始末も大切な学習です。</p>	
<p>17. 鑑賞</p>	<p>◎ 作品を見て学び合おう。苦労した後の喜びは、たまらなく大きく深いね。</p>	

memo (メモ) その他、先生の指導で大切なことをかいておこう。

。

### 3) 中学年の版画

#### 版紙凸版

3年生の版画は、きりとり台紙つき紙版が多い、ここでは材質の違いを版に生かし構成する造形力に観点が置かれる。他方、3年生の版画を次年度に実施する木版画の互りとして凸版の理解を実習を通じて学ばせたいとする考えがある。そこで技術的互りとして考えられたのが板紙凸版である。

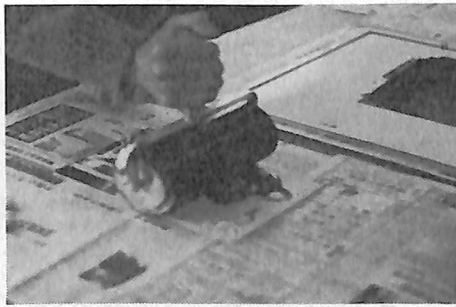
板紙凸版は、板紙にキズをつけたり、板紙の上紙層をはがしたりして凸版をつくるので、木板の製作と似ている。今迄の紙版のように、紙を重ねるプラス効果でなく、紙をはぐマイナス効果によってつくられるところに特色がある。

この版の難かしさは刷りで、子供達の調査結果が示すように、特にローラーでインクを薄く延ばし、幾回も版の上へ平らに付けてやる作業が難しい。版画プレス機の使用も、多少の慣れが必要であるが、逆にばれんの使用以上に子供達の期待感をつのらせてくれる。その他の利点として、版の修正が容易であることであろう。紙をはがしすぎた箇所はのりで簡単に修正できるからである。

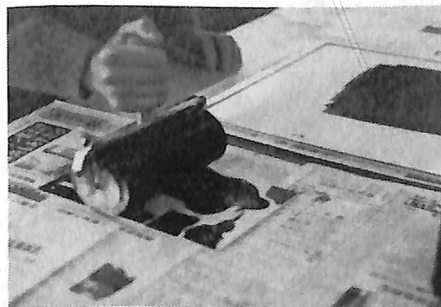
下の作品は、版紙凸版の原理を応用したものである。ベニヤ板(丈夫な厚紙でもよい)を台にして布や板紙を切って貼りつけた。板紙にはキズをつけたり、はいだりしてみた。また、はいだ紙をもんでしわを作り、改めてはいだところに貼って質感に変化をつけてみた。



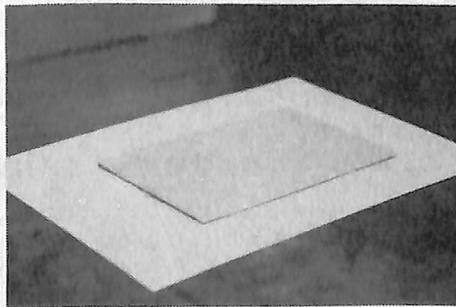
縦・横十文字でインクをよく延ばす



下から上へローラーを薄くころがす



インクのつきぐあいをみて再度試みる



プレス台にふせておく



完成作品

厚紙や布をベニヤ板や、厚紙の上にはって版を作り、作成した作品



下の作品は普通の板紙凸版の手法で作成した。墨の濃淡は板紙を深くはいだ時は白くなる。一度刷ってみて、もっと白くしたい場合は版が乾いてからさらに底が出るくらいに紙をはげばよい。



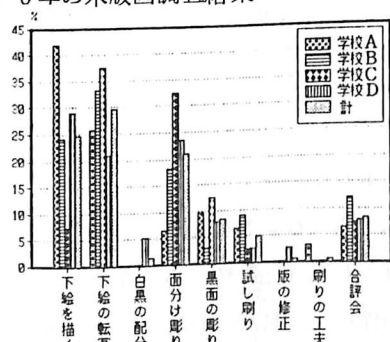
版



「小鳥と少女」 作品

### 3 高学年の場合

#### 1) 6年の木版画調査結果



学習過程で難しいと指摘したのが、下絵の製作・下絵の転写であり、次いで面分け彫りとなっている。

完成度の高い作品を求める子供や教師の姿が見える。

面分け彫りでは彫りの方向や境界など注意と根気がある。

木版画の特性を念頭におかないで原画製作をした者20%。

原画に参考資料を活用しなかった者70%、題材によることもあろうが前記の原画に木版画の特性を生かすことも連動する。

刷りを意図した彫りの深浅では15%が気にしないでやっている。刷りにおけるインクの量がうまくいかないとする者が20%となっている。しかし、ローラーの使用についてはうまく使いえないとする者は2%程度で殆んどなんとかうまくやれると答えている。出来れば木版で多色刷りをやりたいと希望した者が全体の10%に達している。

◦6年楽しくなかった子供の実態、数字は実人数

校	楽しくなかった	校	表現を考える	下絵を描く	下絵の転写	白黒の配分	面分けの彫り	黒面の彫り	試し刷り	版の修正	刷り工夫
A	7	A	3	2		1			1		
B	1	B								1	
C	2	C		1		1					
D	2	D	1					1			

## 凸版の理解

校	まあまあ	難しい
A	6	1
B	1	
C	2	
D	2	

## 原画に参考資料を使う

校	使った	使わず
A		7
B		1
C		2
D	1	1

## 凸版の特徴を原画に生かす

校	少し考えた	考えなかった
A	2	5
B	1	
C	1	1
D	1	1

## 白黒の配分はうまくいったか

校	まあまあ	うまくない
A	5	2
B		1
C	2	
D	1	1

## 彫刻刀の使い分け

校	分けた	まあまあ	分けない
A		3	4
B			1
C	2		
D	1	1	

## 彫りの深浅を考える

校	まあまあ	考えなかった
A	3	4
B		1
C	2	
D	1	1

## バレンはうまく使用したか

校	上手に使用	まあまあ	うまくない
A	1	6	
B			1
C	1	1	
D		2	

## ローラーはうまく使ったか

校	上手	まあまあ	下手
A	1	4	2
B		1	
C	1	1	
D	1	1	

## インクの量はうまくいったか 刷りは思いどおりにできたか

校	上手	まあまあ	下手
A		4	3
B		1	
C		1	1
D	1		1

校	できた	まあまあ	まずい
A		3	4
B		1	
C		1	1
D		2	

## 楽しくなかった子供たちの主な理由

第一に下絵段階のつまずきが目立つ。次いで、資料や版の特性などあまり考えなかったことから、先生の話を読み聞かずに想像できる。技術面では彫刻刀の使い分けがうまくなく、刷り段階でもインクの量などに問題があるようだ。

今後どうしたらよいと思うかでは、もう少し時間が欲しい。最初が楽しくないと最後までだめだ。ゆっくりやりたい。下絵を面白いものにする。刷りでは真黒にならぬよう気をつけるとしている。

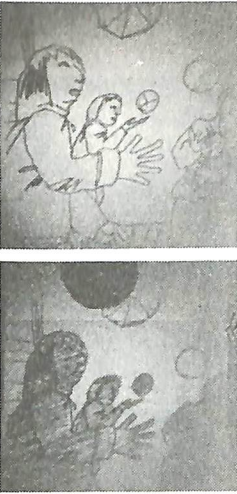


## 2) 白黒の配分についての指導

版画の原画指導における白黒の配分指導は学習過程の中で最も重要な部分をしめている。

版画製作の中で原画の良し悪しが最後まで左右することは改めて述べるまでもない。それだけに原画製作での想の深まり、想のひろがりを十分にしないと途中で投げだしたり、最初からやり直したりして結局まとまりをつけられず失望感だけが残る。したがって原画製作に相当量の時間数をかけるのが普通である。対象の見方、とらえ方の工夫（見る角度、距離、範囲等）などで対象の印象を深め定着させるようにする。

特に原画について白黒の配分を考えることは、画面の中の主題を明確に浮き出させるための画面構成である。自分は何を主題として一番強調したいのか、作者の主観が明確でないとこの作業は定着できない。子供のためにわかりやすい資料、作品例等を準備し、版画表現のための計画性と白黒表現におけるバランスの美しさを子供たちが工夫しながら学びとって欲しいと思う。

## 展開例

学 習 活 動	教 師 の は た ら き か け	予 想 さ れ る 子 供 の 反 応
<p>参考作品A, Bをみて表現方法について話し合う。</p> <p>(1案) OHPを使って実際の原画の構成や白黒の配分をやってみる。</p>  <p>(2案) 作品に合わせて黒っぽい紙をちぎって画面構成をする。</p>  <p>(3案) 薄墨を塗った版の上へ白チョークでデッサンをする。</p>  <p>お互いの作品を考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子供の作品でA表したいものがはっきりしているもの。B中心になるものが小さかったり、散漫で主題性のとぼしいものをみせて子供達に感覚的にとらえさせ、次により作品とそうでない作品とのわけを見わけ考えさせる。</li> <li>・主題をはっきりさせるため、白いシャツを黒く表現しているなど、現実と違う工夫をしていることに気づかせる。</li> <li>・理くつだけでは自分の原画を白黒配分することが難しい。OHPで原画をセルで写し実際にトリミングしたり、黒で塗りつぶし主題を浮き出す工夫をしてみる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・黒や白のかたまりがはっきりしているものに目を引かれる。</li> <li>・かきたいものを大きな面にするとはっきりする。</li> <li>・白いシャツが黒くなっている。白く表現するとバックと同じになってわかりにくい。</li> <li>・自分の原画のどこを大きくすればよいかははっきりする。 大事なところをはっきりさせてみる。</li> <li>・主題の部分にちぎった紙を乗せてみる。ちぎり方が大きく配分を正確にできない。</li> <li>・白黒の面の大きな配分がわかった。ちいさい主題は大きくしないとちぎった紙がばらばらに見える。</li> <li>・かき直しができ、白黒の配分がはっきりしてわかりやすい。</li> <li>・ここを黒くしたらもっとはっきりするよ。</li> </ul>
	<p>(1・2・3案)を通じ、子供たちがおたがいに見せ合って検討させる。</p> <p>よいところを認め、工夫するところを考える。</p>	



### 3) 転写。原画を木版に写す。

原画を濃い目の鉛筆(2B以上が良い)で描く。下絵をHB程度の鉛筆で描かせ、完成したら再度濃い鉛筆でなぞらせるのもよい。下絵を石けん水に浸して版木の上にのせる。そのままプレス機に乗せ、濡れた原画の上に新聞紙を数枚重ね、プレス機で転写する。

転写後、鉛筆の上に油性のフィルトペンでなぞり、線を太くする。

細い線は不明瞭であること。伸び伸びした刀の表現がうまくいかない。線を残す場合、細い線であると彫りが難かしいばかりでなく結果もあまり良くないようだ。

油性フィルトペンを使用するのは、その後版木全面に薄墨を塗るためである。この手順でやると線がはっきり浮きでてくる。フィルトペンの代りに、濃い墨汁を使用する方法もある。この場合は、墨がよく乾いてから薄墨を上塗るようにする。

このように薄墨を塗ると、彫り跡が白くなり、残った黒い面での対比がはっきりして白黒の関係がとらい易くなる。



鉛筆下絵をプレス機で写す



写した下絵の上を油性フィルトペンでわたる



薄墨を塗るが油性ペンの線が見える



白チョークで白黒の配分を構成する

### 4) 彫刻刀で版を彫る

彫刻刀の指導は、調査結果が示すように全般に良く指導されていると思われる。彫刻刀の名称、持ち方、彫り方についてが基礎的技能である。版木の裏面等を使ってそれぞれの刀の種類による彫りの効果を知らしめたり、安全な使用法について十分練習しておく必要がある。

また、実際に刷って彫り効果を確認しておく。

木版画を板画と呼び国際的にも有名になった版画家棟方志功は、彫刻刀で自由に伸びやかに彫りを進めた。自ら刀画とも言った。刀で絵をかく気持ちになれるのは①刀がよく切れること。②刀の取り扱い

丸 刀



やわらかく広くけずりとりたいとき

三 角 刀



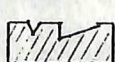
細くて鋭い線を出したいとき

平 刀



広くけずり取ったり、面に変化をつけるとき

切りだし



狭い部分をけずりとったりこみ入った部分をとるとき

ニードル



点などのとき定規に合せて細い線を引くとき

に慣れていること。③刀の種類とそれぞれの彫りあとの効果を十分知っておかないとできない。

4年生の版画では、彫刻刀は丸刀と三角刀が中心になる。

絵の輪かくは三角刀でたどることはせず黒面を残すように外に向って丸刀で白をつくり出すことが像を柔かくし、大きさもだせる。

黒白の配分をまずはっきりさせてから黒面内部の説明を三角刀でやった方が手順として明確である。

大正から昭和にかけて活躍した版画家戸張孤雁は、木版は彫刻刀ばかりでなく釘でひっかこうと、削ろうと焼火箸で焼ききろうと自由でよい。要は自分のイメージを求めたものになればよいと述べている。

彫刻刀の使い方の基本指導の上に立って、版の面白さや自由さを追求してみることも大切なことと思われる。中下の図はドライバーやニードルで版木をうち、ひっかいたものである。子供が主題をどのように表わそうとしているかに基づき試みしてみる。



彫る部分をチョークで埋る。



チョークの部分を彫る



一回刷ってみた。  
彫りが荒いのがわかる。



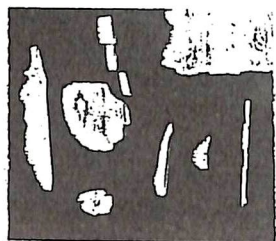
修正彫りをして再度  
刷ってみる。



同じ版をひっかいたり  
ドライバーで突いたり  
して刷ってみる。



## 参 考 作 品

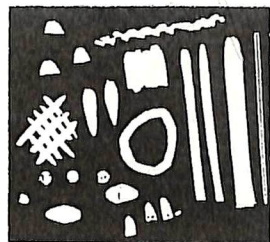


平刃で浅彫りをし、板ぼかしを作ることができる。

遠くの木々は平刃で浅く彫ったり、刀の角でひっかいて遠景の感じを出している。

黒いじゅりと白いじゅりの彫りの区別に注意する。

白い玉じゅりは、大小の丸刀を使い分けて黒面を落着けながら深みのあるものになっている。

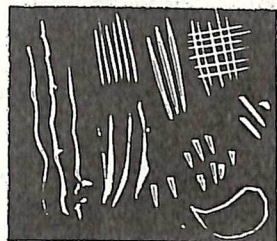


版画院展 佐山武雄

下の作品は白黒の制約の中で陰刻と陽刻を巧みに使い分け、質感に留意して多彩な表現を試みている。

遠くの葉は説明的な彫りを省略し、さらに輪廓も浅く彫ってぼかしている。

茎は丸刀で注意深く筋を残そうにしている。

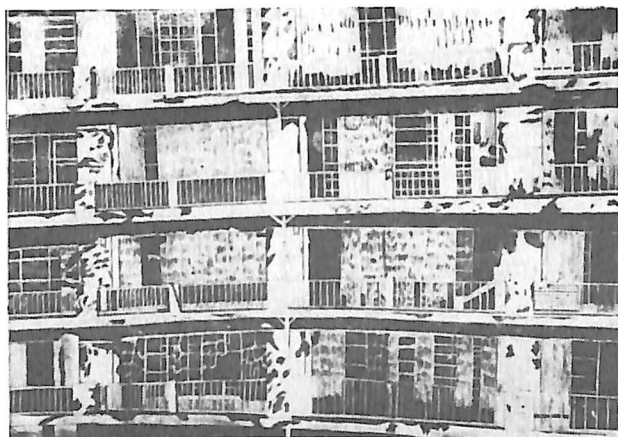


葉は三角刀で彫り、ところどころ柔さを出すため丸刀を使う。

手前の茎は白と線を強調して前を表現し、後の茎は平らな表現で前後や重なり区别をつけている。

丸刀は角度と方向を変えて卵形を作ることができる。

# 参考作品



板紙凹版新潟中央高校1年女子「アパート」1982



板紙凹版新潟中央高校1年女子「下街」1982  
前任校で指導した高校生の作品，時間をかけ，根気強く彫りを進めている。壁はニードルとサンドペーパーで注意深く濃淡をつけている。

板紙凹版の素材は酒ビンのパッケージなどに使用されているような，ボール紙の表面にビニールコーキングされた台紙を使用する。

教材用として無地の台紙が市販され，価格も安い。

台紙に原画を転写し，原画に即して紙の表皮をはいだり，キズつけた箇所にタンポでインキをすり込み，紙の表面（ビニール面）を布で，さっと拭いた後，濡した画用紙をのせ，プレス機で刷る。一般に紙凹版をペーパーエッチングとよんでいる。P 9の「版と絵具と紙との関係」を参照。



## Ⅷ 指導実践例 1 (小学校 2年)

## 発想のつまずきに配慮した指導 (かたおし, 紙版)

新潟市立青山小学校教諭 大 島 聰 子

## 1 授 業 仮 設

身近にある材料を用いたかたおし遊びを通して、形のおもしろさや意外性に気付かせ、その中から自由に発想させることにより、版画表現に喜びと自信をもたせることができるであろう。

## 2 主題設定の理由

## (1) 児童の実態 (男子15名, 女子16名, 計31名)

児童は図画工作を好み、その分野を問わず意欲的な取り組みを見せている。しかし、紙版画の意識調査を見ると、

自分の表現に自信がある 27名

嫌いではないが、表現に自信がない 4名

となっている。「自信がない」の理由として下記の理由をあげている。

ア 思うような形に切れなかった。

イ 細かい所がうまくいかなかった。

ウ 布を使ったが、布目が出なかった。

エ のりがはげたり、きたなくなったりした。

児童は、テレビのアニメや漫画雑誌の影響を強く受けており、その模倣画に興じている。多くは、それらに見られる概念的、画一的な形の絵を「うまい」と見ている傾向がある。

「思うような形」というのは、そういう絵の形であり、概して細かい部分が多い。そのため、エのようなことも生じ得る。また、刷りの時、細部が不明瞭になったり、版が切れたりする原因にもなっている。それらの点から不満感を残しているものと思われる。

## (2) これまでの指導の反省

切り取り紙版は、白の中の黒の面表現である。黒い面の量と形のおもしろさに目を向けさせることを基本として指導にあたったが、線で描くような細かな表現を考えている児童が案外多かった。しかしその形は、概念的、画一的傾向がある。それらを砕き、もっと自由な発想で、最もその子らしい表現をさせたいと考え、上記の主題を設定した。またその手立てとして「かたおしあそび」をとり上げた。楽しく遊びながら意外な形を発見したり、好きな形や色を組み合わせたりして表現する喜びを味わわせたい。



1989年12月のカレンダー  
「クリスマスパーティー」



### 3 題材名 「かたおしあそび」

### 4 題材の目標

- ・身の周りにある材料による「かたおしあそび」を通して自由に発想し、表現できるようにする。
- ・「かたおしあそび」の方法を知り、できる形の意外性やおもしろさを発見できるようにする。
- ・好きな形の中から表したいもの（主題）を決め、絵やカレンダーを作ることができるようにする。

### 5 指導の実際

段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
第一次（かたおしあそび） 1.5時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「かたおしあそび」の方法を知る。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・集めた材料でかたおしをする。</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集めたもので、どんな形ができるか予想させ話し合わせる。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・版画用紙に、自由にかたおしをさせる。</li> <li>・水彩えの具の分量、水の量押し方などに注意させ、はっきり写るように工夫させる。</li> </ul> 
第二次（発想・構想）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・かたおしした形を見て、それから表したいものを考える。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・イメージスケッチをもとに、主題を決める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どの形をどのように生かしたいかイメージスケッチをさせる。</li> </ul>   <ul style="list-style-type: none"> <li>・絵にするのかカレンダーにするのかを決めさせ、それに合うような主題を考える。</li> </ul>
15時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中心がはっきりするように、画面構成をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画面でのものの位置を大まかに描かせる。（中心・周り）</li> <li>・必要に応じて、紙版の併用も考えさせる。</li> </ul>

段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
(表現)  2.5時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦かたおしをする。</li> <li>◦必要に応じて紙版を作る。</li> </ul>    <p>◦カレンダーにする。↓</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦イメージスケッチにこだわらず、できた形からの発想を大切にさせ、それを生かしてゆくようにさせたい。</li> <li>◦形のはっきり写るよう工夫させる。(絵の具・水・押す力)</li> <li>◦紙版を併用する場合は、既習経験を生かして表現させたい。(形、大きさ、のりのつけ方、刷り方など)</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>◦何月のカレンダーにしたらよいか考えさせる。</li> <li>◦文字は、はっきりわかるようにかかせたい。(大きさ、色など)</li> <li>◦絵の場合は、その内容(解説)を文章化させる。</li> </ul>
第三次 (鑑賞)  0.5時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦作品を発表する。↓</li> </ul>  <p>「きれいな花がさいている」 (1月のカレンダー)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦かたおしで楽しかったこと、発見したこと、工夫したことなどについても加えて発表させる。</li> <li>◦友達で、よいと思うところなどの感想も発表させ、自信をもたせたい。</li> </ul>  <p>「おもしろい木と私」 (1月のカレンダー)</p>  <p>「馬車にのったよ」 (考えたお話の絵)</p>

## 6 み と り

### (1) かたおしあそび

かたおしを経験している児童は8人いたが、そのほとんどがいきも版だという。材料集めの段階で、「野菜、菓物、不要なおもちゃなど、なんでも…」の投げかけに、不思議そうな顔を見せたか、「おもしろそうだ。集めて来るよ。」と意欲的であった。

その日は、集めて来た材料を机の上に並べ、「はやくしよう。」と朝から活気にあふれていた。机上には、次のようなものに乗せてあった。

・野菜類（白菜、大根、人参、ごぼう、サラダ菜、蓮根、じゃがいも、さつまいも、ピーマンなど）

・不用品類（ミニ四駆のタイヤ、キャップ、発砲スチロール、スポンジ、レース、ゴルフボールなど）

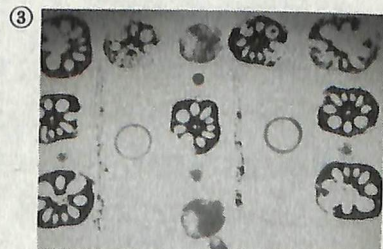
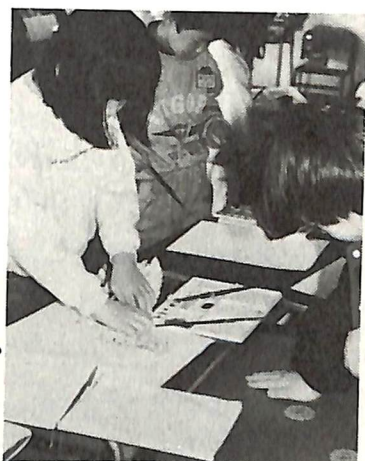
大根や人参に切りこみを入れて形を作ってきた児童が一人いた。すでに、主題のようなものも考えていたようで、「大根を地球に、人参を星にして宇宙を表したい。」と話していた。（写真①）

かたおしの方法を知ると、楽しそうに始めた。紙版画の時は、なかなか手の動かない児童もいたが、この場合は一人もいない。リラックスした雰囲気の中で進められていった。

白菜でかたおしをした児童が、「あっ、木みたいだ。」と叫んだ。数人がその周りに集まり、驚きの声で、「どうやったの。」「何をおしたの。」と大騒ぎである。「サラダ菜もなるかな。」「いくつもおすと、林になるね。」「ぼくもやってみよう。」と積極的である。白菜のかたおしは、児童にとっては意外な形の発見になったようだ。（写真②上部）

指先を真黒にしながらかたおしを転がしている。「何をしているの。」と聞くと、「ミニ四駆のタイヤだよ。おもしろいよ。先生もやってみる？ るるる…。」と楽しそうに転がしていた。（写真②下部）

じゃがいもの輪切りも多くの児童がやっていた。中に、網目模様が入ったものが目に入った。みかんの入っていたネットを巻いておしたのだと思う。表情のかたい子であるが、「おもしろいことを考えたね。」と言ったら、にこっと笑って、同じように蓮根でもやっていた。（写真③）



### (2) 発想、構想、表現、鑑賞

かたおしのできたいろいろな形の中から、「絵に使えるようなおもしろい形、気に入った形」ということで形選びをさせ、それを中心にイメージスケッチをさせた。

・林の間を馬車に乗って走っているぼく（本当は乗ったことがないけど）（展開のイメージスケッチ参照）



・林のそばの砂山でみんなで遊んだこと　・雪合戦　・宇宙を見ているところ　など、絵として表すようにスケッチしたのが9名。・クリスマンツリー　・クリスマスパーティー　・おもしろい木と私　・花畑　・雪だるま　など、カレンダーにしたいと考えてスケッチしたのが22名。いずれも形を見ながらの発想であるためか、短時間のうちに思い思いの絵が線で描き出された。全員がそろって短時間のうちに描き終えたのは、これが初めてのことである。かたおしあそびでできた形から、いろいろにイメージをふくらませる活動が自然のうちに行われていたものと思われる。

イメージスケッチの段階で、すでに画面構成を考えた線描がなされているが、ここでもう一度、中心にするものの大きさや位置、周りに置くものの配置などについて考えさせた。変わったらその部分を修正するよう指示したが、ほとんど変わりがなかった。また指導者の目から見ても、表したいものが不明瞭なものは見あたらなかった。

スケッチとかたおしあそびをした紙を見ながら、思い思いの表現に入った。構想は練ってあっても、表現していく過程で新しいイメージがわき、初めの思いが全く変わったものになることも多い。スケッチしたものにこだわらず、自由に思いのまま表現してゆくようにさせた。ほとんどが教師の指導を要することなく進めたが、途中人物をいもで表そうと考えていた児童がキョロキョロし始めた。形が思うように表せないという。そこで、紙版はどうかと助言した。すでに経験しているので、「それならはっきりする。」と言ってまた夢中で作業を進めた。



絵で表しているものは、用いられている型の種類は限られていて少ないが、自分で話を作りながら表現しており、満足そうである。カレンダーでは、用いられている型の種類や色の数が多く、装飾的である。無意識のうちにも、デザイン的な要素を取り入れて表現しているということがいえる。

鑑賞では、絵の説明、楽しかったこと、発見したことなどを紹介し合い、お互いの作品のよさを見ることができたようだ。また、版で表すことに対する自信も深めることができたようだ。

## 7 結果の考察

普段何気なく見たり見捨てたりしているものでも、すばらしい表現材料になるものであるということに児童は気付いたようである。そして、その中から発見した形は、まさにその児童だけのものなのである。切り取り紙版で「自信がない」と答えた4人も、声をそろえて「今回は自信がある」と答えている。

学習終了後の感想で、「思ってもいなかったおもしろい形が作れて良かった」(30名)、「紙版画は作りたい形に切るので大体わかるが、かたおしはおしてみないとわからないのでドキドキしていた」

(3人)、「紙版画は1色だが、好きな色が使えて楽しかった」(17名)、「形を見ていて、楽しい話がうかんだ」(2名)等々、思い通りに表現できた喜びを語っている。効果的な題材であったと考える。

紙版画では、表したいものが思い通りにならず、大きな抵抗となったが、ここでは難なく表現に入ることができた。低学年の児童の場合、できるだけ抵抗を少なくしてやる必要がある。また、楽しみながらも、一人ひとりが成就感にひたれるような題材の選定が必要であることを痛感する。



## 指導実践例2 （小学校6年）

## 下絵作り（画面構成と素描）のつまずきに配慮した指導（木版画）

三条市立裏館小学校 教諭 金 切 豊

## 1 授 業 仮 説

発想や構想を温ため高める「想の充電期」を設定し、参考作品や資料を活用しながら個や集団に応じた具体的な手立てを施したり、電子コピーの複写や紙版画的手法を応用して素描力の不足を補ってやれば効率的に下絵作りを行い、自信と見通しを持って版画表現に取り組むであろう。

## 2 主題設定の理由

## (1) 児童の実態

児童は版画が大好きである。しかし、下絵作りと彫りの計画（白黒の配置配分）段階に対し相当抵抗感を持っている。特に6年生では4・5年生での先行経験から下絵の重要性和困難性を痛感しており抵抗感が顕著である。

その原因として次のことがあげられる。

ア 発想が乏しく、自由にラフ・スケッチを重ねさせ



「ワッショイ！ワッショイ」樽みこし

ても似たような絵になる。しかも概念的、画一的な表現が多く見られる。対象への視点を変化させ多面的に見たり考えたりする技能や態度を育てる発想指導の不十分さを感じる。

イ 絵画と異り、木版画では転写後の下絵を修正することが難しい。絵筆のような細密な表現も彫刻刀では制限を受ける。また、形や感じ、遠近感などを色で補って修正することができない。このような木版画特有の制約や条件を考慮してそれに見合った下絵を作らなければならない。更に、陰刻陽刻、白黒の配置配分、彫る技能や制作時間などを勘案して意図的、計画的に描く必要がある。

ウ 白黒木版画では、その表現効果の特性から画面構成の工夫が強く要求される。即ち主題を効果的に表現する為のトリミング、拡大・縮小、画面の合成、強調と省略等が行わなければならない。

しかし、児童は一度下絵らしきものができると細部の修正にこだわり画面全体の構成に目を向けることが少ない。画面構成の効果およびその手順、方法がよく理解されていないのである。

エ 合理的、客観的な見方考え方に対して表現力（素描力）が伴わないため自信を失う場合がある。特に人物表現においてそれが見られる。構想を練り上げてそれを画面に表現できないもどかしさを感じている子も多い。

## (2) これまでの指導の反省

下絵がよく出来た時の児童の喜びは大きい。そしてそれ以後の表現活動への取り組みは自信と安定感

成功への期待感に支えられて意欲的になる。その結果、作品も良くなり成就感や満足感を持つようになることが多い。その意味で、「下絵作りのつまずきに配慮した指導の工夫」は重要である。

発想や構想は短時間で生まれるものではない。色々と試行錯誤を重ねながら温められ練り上げられてゆく。六年生は多忙である。従って二週間の「想の充電期」「下絵の試作期」が必要である。それも、参考作品や資料を活用しながら個や集団に応じた具体的な手立てを“点検・指導”という形で行ってこそ効果が上がると考える。尚、個の見取りを確かにする為に、学習カードの形成自己評価や通信欄に目を通して対応することが大切である。

画面構成の成果やその手順・方法が理解できてもその活用が難しい児童がいる。素描力の劣る子にとって、原画の拡大・縮小は二重の労苦である。電子コピーを利用させたい。発想が乏しかったり、画面構成を柔軟に行えない児童には、人物を切り取って紙版画の要領で具体的に操作させて画面構成に向かわせることも効果的と考える。他にも、基本の原画に他の原画を重ね、ガラス窓に透して見て効果的な合成をさせることも有効であろう。以上の考えから授業仮説を立てて実践してみた。

3 題材名 「六年生、この一年間の思い出」

5 年時代の作品


4 題材の目標

- 印象に残る場面の情景や気持ちを的確に表現しようとする態度を育てるとともに、表現の喜びを味わわせる。
- 画面構成、白黒の配置配分、彫り味の効果を工夫しながら、主題を効果的に表現することができるようにする。
- 友達と協力しながら、完成までの過程を考えて計画的に作業を進めることができるようにする。







「器楽部の練習」 「ホルンを吹く友」

5 指導の実際（指導時数18時間）

段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
第一次（導入）	<div>◦ 絵画、紙版画、木版画を比較観察して、木版画の表現の特徴や制約、条件を確認する。</div> <div>◦ 陰刻、陽刻、陰陽刻と彫りの違いによる味や感じをつかむ。（5年時の作品鑑賞）</div> <div></div>	<div>◦ 白黒二色表現。白黒の配置配分。黒の面の重視。主題強調の画面構成（強調・省略、トリミング、重なり、主と従）。彫刻刀の種類とその彫り味の効果。彫りの深浅、緩急、長さ、太さ、方向の効果。～などをつかませる。</div> <div>◦ 紙版画と陰刻表現の相似性を意識づける。</div> <div>◦ 描線を残すのか、彫るのかによる違いをつかませる。彫刻刀を絵筆のタッチ感覚で使うと質感・量感が出ることを確認させる。</div> <div>◦ 紙版画の手法を発展的に生かした陰刻表現を主にし、主題強調の観点から部分的に陽刻を取り入れてゆくよう指導する。（作業時間を軽減する処置）</div>

段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
発 想 ・ 構 想 （ 2 時 間	<p>○題材名「六年生・この一年間の思い出」を確認する。どんな場面をどのように表現したいか話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スライドや録音テープで臨場感を思い出す。</li> </ul> <p>○学習カードに、主題や構想、学習のめあて等を記入する。</p> <p>○下絵・版・作品の3点セットを鑑賞し、下絵の描き方、版の彫り方、作品の仕上がりを関連づけながら調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・下絵は画面構成によって練り上げられて完成したことを目で確かめる。</li> </ul>	<p>○印象的な場面を想起させ、発想を促す。同じ場面でも人によって発想・構想、主題が異なることに注目させる。</p> <p>○発表の多い特設クラブ・春・夏祭・市・運動会等の場面をスライドや録音テープで紹介してやる。</p> <p>ビデオは興味本位に流れ易い。静止画面のスライドが良い。</p> <p>○主題や構想をより確かに意識させるため文章表記させる。</p> <p>○主題を効果的に「題名」に表現させる。</p> <p>一例ー『「今度も勝とうね!」ファイトを出した運動会』</p> <p>○学習カードの形成自己評価と心情面を大切にす。</p> <p>○トリミングの切り残しを見せてやったり、合成前の原画を操作してみせる。</p> <p>下絵に画面構成の傷跡が残っているのでよく確かめさせる。</p> <p>○下絵は輪郭線だけであり、意外と簡潔なことに着目させる。</p> <p>※原画、下絵、版をセットして、鑑賞をさせた参考作品の例</p>
		 <p>（長岡大島小時代の6年生作品） 「働く人」</p>
	<p>○参考資料を活用しながら、二週間の「想の充電期」「下絵の試作期」の中で、下絵の原画を描きためていくこと、下絵の候補作品を製作することを知る。</p>	<p>◎児童に配布した資料（学年全児童にも配布）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「木版画ガイドブック」B 4版2P</li> <li>・「顔」「衣服・腕」「指・手」の表現技法集B 4版4P （石田朝美先生の実践指導版画集より転写したもの）</li> <li>・参考作品集B 4版4P （各種の版画集より選択し転写したもの）</li> </ul> <p>○サッカー、ミニバス、騎馬戦のように瞬間的な動きを主題とした者には、写真の利用を認めてやる。但し、写真の丸写しをしないように注意する。写真の合成・拡大・縮小など、主題によって画面構成することを約束させる。</p>
（構 想 ・ 表 現	<p>「想の充電期」「下絵の試作・練り上げ期」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○下絵のラフスケッチ、アイデアスケッチをする。</li> <li>○画面構成をしながら下絵の試作をする。</li> <li>○作品を持ち寄り、点検指導を受ける。</li> <li>○友だちと作品を合評する。</li> </ul>	<p>＝2週間（家庭学習＋点検指導＜個別・集団＞）＝</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○練習・試作用のワラ半紙・画用紙を十分に与える。</li> <li>○五年の学習と発想構想学習をふまへ家庭学習として取り組ませる。</li> <li>○朝学習、休み時間等で点検指導を行う。</li> <li>○スライド・写真・参考作品・版画集等を教室に常設する。</li> <li>○個別指導、集団指導の中で、主題を効果的に表現する画面構成をすすめる。</li> </ul>



段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
第 二 次 （ 構 想 ・ 表 現 現 ） 3 時 間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦「想の充電期・下絵の試作期」で制作したラフスケッチや下絵候補作品を活用しながら、四つ切り画用紙に下絵を描く。</li> <li>・瞬間的な場面の人物の微妙な動勢や細かい身体表現が把握できない時は、友達の動作化や写真を参考に素描する。 ＜動作化・写真の活用＞</li> <li>・素描力の劣る子、描くのが遅い子は、原画のトリミングによる拡大、縮小を効果的に行うため電子コピーで複写して、画面に貼る。 ＜電子コピーを活用した画面構成＞</li> <li>・中心人物をひきたてる背後の人物や、背景がうまく描けない時は、スケッチや他の原画を重ねて窓ガラスで写しとる。 ＜写しとりによる画面の合成＞</li> <li>・画面構成の着想が浮ばない子や原画に執着して画面構成をしぶっている子は、スケッチや原画の人物と背景を切り取って大胆な画面構成を試みる。 ＜紙版画で行う、版の具体的操作による画面構成法の応用＞</li> <li>・合成するにふさわしい人物などを切り取って、直接、下絵に貼って構成する。 ＜紙版画の手法の応用＞</li> <li>◦四つ切り画用紙に描いた下絵を、版の大きさにトリミングして下絵を完成させる。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>◦転写しやすいように、2Bか4Bで下絵の決定線をなぞる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦児童の持ち寄る作品は個人差がある。思うように描けていない児童には、これからが本番と勇気づけてやる。</li> <li>◦下絵として完成の域に達しているものは、直接それを清書させる。</li> <li>◦画面構成の技法は、第一次の学習および「想の充電期、下絵の試作期」の中で指導してある。本時では、個の実態に応じた技法を指導してやる。</li> <li>◦表現力の劣る子には、下絵を縦書にした方が画面を処理しやすいことを知らせる。</li> <li>◦画面構成で、トリミングや合成をする時、友達と相談をさせたり、一緒に操作させると効果的である。</li> <li>◦複写した絵柄の描線は鉛筆でなぞらせ、転写にそなえる。</li> </ul>   <ul style="list-style-type: none"> <li>◦最初から版の大きさに描かせるより、版の大きさを考慮しながら、のびのびと大きく描かせ、描き終えてからそれをもう一度トリミングする方が、密度のこい迫力のある画面となる。</li> <li>◦有効なトリミングをするために、額縁や黒ラシャ紙のトリミング器を使う。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>◦決定線にこだわらず、質感や量感、強調を意識しながら、感情を込めて力強く描かせる。</li> </ul>



- 第三次 プレス機で転写。マジックで描きおこし。ハケで薄墨ぬり。……………2時間
- 第四次 彫りの計画（彫る部分に白チョークを塗る。）……………2時間
- 第五次 彫り……………6時間
- 第六次 刷り……………2時間
- 第七時 鑑賞（校内版画展）……………1時間



（マジックで描きおこし）



（資料を活用して彫りの計画）



（資料に学びながら慎重な彫り）

## 6 み と り

### 。第一次・導入・発想・構想段階

- (1) 絵、紙版画、木版画の比較観察は二度目の経験である。児童は昨年の学習を想起しながら、版画表現の特徴や制約を発表してくれた。画面構成の大切さ、彫りの工夫の大切さ、何よりも主題を大きく画面に打ち出すことの大切さを感じとっていった。

陰刻、陽刻、陰陽刻の比較鑑賞では、陰刻への支持率が高かった。握力の弱かった五年時代の彫りの作業量への抵抗感が思い起こされたのである。また、陰刻の黒の面の美しさ、滋味豊かな温かさや柔らかさを指摘する声も多かった。陰陽刻については、主題を強調する場合や画面に変化がなかったら使ってみたいということであった。この活動で、児童は主題を強調し効果的に表現するための画面構成とともに、彫りの計画について意識を高めていったようである。

- (2) 題材名を聞いた児童は歓声をあげた。自由に場面を選択できるからであった。話し合いでは、何といっても特設クラブ、児童会の行事、春の樽みこし、夏の三条祭りのふれ太鼓と凧揚げパレード等最高学年として頑張った活動場面があげられた。主題や構想については、身ぶり手ぶりを入れ感情のこもった声色まで使って説明する者もあった。スライドや録音テープに対しては、思い出を語り合ったり、拍手や歓声をあげていた。発想と表現への動機づけは良好であった。その証拠に、学習カードへの記入がスムーズで内容もしっかりしていたからである。

- (3) 原画、下絵、版、作品を関連づけて調べる活動で多かった意見は次のようなものである。（要約）

- ① 下絵が意外と簡単であっさりとしている。形の線だけだ。でも、彫り方によって作品がすごく良くなっている。逆に、下絵に描かれた線が彫られていないのに形がわかる。
- ② 下絵が切ったり、貼ったり、つけ足しされたりしている。やっぱり画面構成しているんだ。やっぱり相当苦労しているんだな。俺達もやっぱりこうしなくちゃならないんだなあ〜。

児童の目は、どちらかというと版の彫り具合と作品に注がれがちであったが、下絵の特徴はつかん

でくれたようである。私は過去の実践から150組程の下絵、版、作品のセットを持っているが、授業ではその中から選択したものを児童に資料として活用させている。これは文字と言葉よりも児童を変容させる効果がある。

。想の充電期、下絵の試作期（構想・表現）段階

- (1) 家庭学習の成果は思わしくなかった。二月上旬で忙しい児童は腰を据えて取り組めるのは土曜日と日曜日くらいということであった。2日おきに点検してみたが、概念的な表現と主題がはっきりしないものが多かった。中でも中心人物（自分）だけであったり、主役と傍役が同等に描かれていたり、背景が空白のままのものが目立った。参考作品や資料で指導する日が続いた。

写真、写しとり、紙版画的手法など、アイデアスケッチや試作の下絵を使っの画面構成を指導して二週目でようやく1/3の児童の作品が様になってきた。

- (2) しかし、ここで学習したトリミングによる拡大・縮小や合成、変換等の画面構成の技法、さらに、強調・省略の素描法の理解と実践は、後に役立つこととなった。
- (3) 画面処理の着想が浮ばない子、素描力の劣る子の中には、場面や主題を変更して表現しやすいものに取り組む者が出てきて残念であった。これは、サッカーなど運動中の場面を扱った者に多かった。

。第二次・構想・表現・段階

- (1) 写真を見ながらの素描は、表現力の劣る子にとっては福音であった。何度も何度も描きなおしをしていた子が、写真によって一人の中心人物がうまく描けた途端、生き生きとして描き進めて行った。
- (2) 電子コピーの複写による拡大、縮小も有効であった。すばらしい画面であるが、版に収めるためにほんのわずかの縮小を必要とする場合や、四つ切りの倍近くの下絵を大きく縮小する場合などは本当に有効であった。ただ、後者のように縮小の割合が大きいと信じられない程迫力がなくなってしまう。
- (3) 窓ガラスに透して合成する方法は少し疲れるが、組み合わせを色々と操作しながら画面全体の構成にまで工夫が行きわたるので好評であった。騎馬戦の群像がなかなか描けなかった子が、この方法で画面を埋めつくすほど描きこんでいった。

人物の左半身や右半身だけを画面の中に組み込むことは大変むずかしい。しかしこの方法で、全身像の半分だけを写しとれば簡単に描けるのである。

- (4) 版として切り取って画面上で操作しながら画面構成をする紙版画的手法を初めて実践してみた。というより全く紙版画そのものを児童とともにやってみた。描くことよりはるかにダイナミックで充実した画面ができる。頭の中で考えるより様々な面白いバリエーションが生まれてきた。一緒に操作したいいわゆる「描けない子」には、細部にこだわらず、目の前にある紙版面の下絵を素描させた。

この活動を見ていた他の児童は、紙版画の素晴らしさ、特に念頭操作では考えられない画面構成や形態表現に目を見張っていた。進度の遅れていた児童5名がヒントを得て表現していった。

- (5) 下絵を版の大きさにカットする時、額縁やトリミング器を使うと便利である。児童は職人のように推敲しながら総仕上げにとりかかっていた。版の大きさにトリミングすると一層良い画面ができた。

。第三次～第七次段階

- (1) 仮説のように、児童は五年時代の1/2の時間で下絵を完成することができた。そして多くの児童

が、自信と見通しを持って意欲的に版画表現に取り組んでいったよう見取れた。

- (2) 彫りの計画段階では、予想通り児童は悩んでいた。下絵の成果を作品に表したいためである。陰刻か陽刻か決めかねたり、いかに少ない彫りで効果を上げたら良いか、白黒の配置配分は調和がとれているか逡巡していた。児童は資料と首びきで計画を立て白チョークを塗っていた。結果を見ると資料の有効性が確認できた。
- (3) 彫りでは、彫刻刀を意図的に使い分けたり、絵筆のタッチで彫り進め質感や量感を出すよう工夫していた。五年の先行経験と資料集および参考作品の版木の実物がよく活用された。六年生になると、刀の使い分け、彫りの効果を見通した作業が急速に伸びることを確認できた。更に握力や腕力がつき五年時代よりはるかに作業能率が高い。（彫りの計画が確かで、結果がある程度見通せたこともあるだろうが……。）彫りは意外と順調に進み、児童は黙々と作業をしていた。 以下略

## 7 考察（成果と課題）

- ◎成果 ・何といても画面構成において、紙版画の版の操作活動の面白さ多様さが印象に残る。・概念的な表現で弱々しい人物表現しかできない子には、転写後の描きおこしの際、太いマジックで体の線をデコボコ線や曲線で大胆に強調して描かせると大変効果的である。図工学習の成否は、事前準備が80%という言葉を再確認した。
- ◎課題 ・世の実践例を拝見すると驚く程の短時間で版画指導をこなしている。本実践では、児童は家庭に持ち帰っては製作に励んでいた。時数の軽減が最大の目標である。・本実践のように、表現の主題が多岐になった場合、個別指導が主となり易い。一斉指導の効率化の方途をさぐっていききたい。



（騎馬戦）



（夏祭・凧揚げし踊り）



（竹トンボ大会）



（春祭・樽みこし）



（東北七県珠算競技大会）



（運動会応援合戦）



（休憩・特設ミニ・バス）



## 指導実践例3 (小学校6年)

## 白黒配分のつまずきに配慮した指導 (木版)

新潟市立青山小学校教諭 桜井哲資

## 1 授業仮説

彫る部分と残す部分とをはっきりとらえさせるために、切り紙の作業を取り入れることによって彫りの構想をより確かなものとすることができるであろう。

## 2 主題設定の理由

## (1) 児童の実態 (男子20名, 女子20名, 計40名)

児童の中には、手がよごれる、彫り過ぎると直せない等の理由で版画に抵抗を示す者も若干名いるが、全体的には、彫るのがおもしろい、色がないのでやり易い、いろいろな作業があって楽しいなどの理由で版画は好まれている。

しかし、いざ彫りの段階になると、白黒配分の構想があいまいなため、安易な線彫りに走ったり、逆に彫りすぎて、版としての強さを欠いたりする場合が多く見受けられる。また、木版の特長でもある面表現という意識が不十分な面も見られる。これは、版画製作の経験が少ないことにもよるであろうが、彫る以前の白黒配分についての計画が十分でないことに原因していると思われる。

## (2) これまでの指導の反省

これまでは、下絵を転写した後すぐに薄墨や白チョークで面分けをさせてきたが、完成後の全体の感じを視覚的につかませるという点では、決して十分なものとは言えなかった。そこで、板紙凸版にも通じる切り紙の作業を導入することによって、面表現としての構想をより確かなものにしたいと考えた。

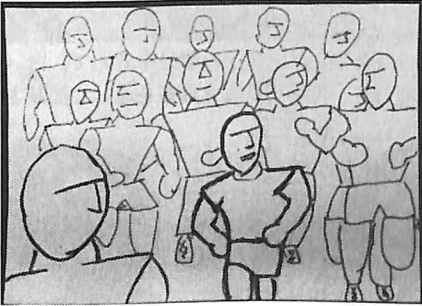
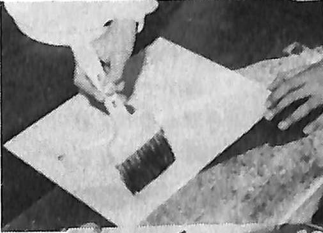

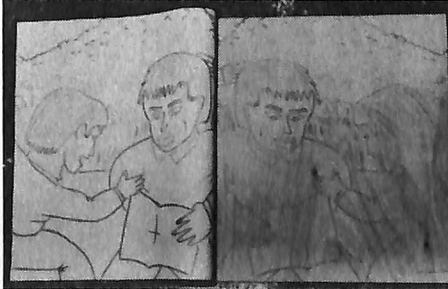
## 3 題材名 「学校生活のカレンダーをつくろう」

## 4 題材の目標

- ・学校生活の中で心に残った場面を生き生きと版画に表すことができる。
- ・強調や省略を考え、主題がよく表れるように画面を構成することができる。
- ・白黒の配分や彫刻刀などの使い方を考え、主題を生かす効果的な版づくりをすることができる。


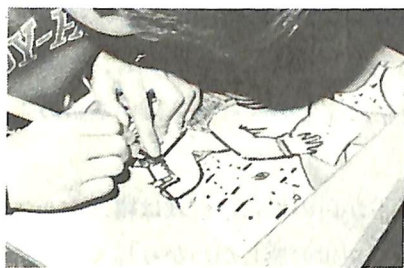

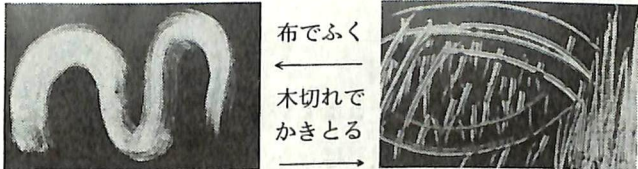


## 5 指導の実際 （13 時間）

段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
第一次（発想・構想）  1 時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 題材について知る。</li> <li>◦ カレンダー作りの進め方について知る。</li> <li>◦ 表したい場面を決め、ラフスケッチをする。</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 4月からの学校生活の歩みを版画カレンダーにし、思い出を表現するだけでなく、次年度のために学校に残していくことを知らせる。</li> <li>◦ 予め、主題名、構想、制作手順、自己評価などを記入する学習カードを配布しておく。</li> <li>◦ カレンダーは4月から3月まで2ヶ月ごとに区切って作り、6枚で一組になることを知らせる。</li> <li>◦ 月の数字は、糸のこで切り取ったものを版として刷り込み、その上に、日付けを書き込むことを知らせる。</li> <li>◦ 最も表したい場面について、大きさや位置、動きを考えさせながら、省略・強調して表すことができるよう、この段階で十分個別指導し、構想を煮詰めさせる。</li> <li>◦ ラフスケッチの表し方は予め約束しておく。また、使用する紙は、版木の大きさに合わせておく。 (版木は 22,2 cm × 30,0 cm のものを使用した。)</li> </ul>
第二次（下絵づくり・転写）  2 時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ラフスケッチをもとにして下絵をかく。</li> <li>◦ 版木に石けん水を薄くぬり、プレス機で下絵を転写する。</li> </ul>  	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 木版は面表現であるので、あまり細かい部分にこだわらないようにさせるが、特に顔や手の表情、視線には配慮させる。 (転写のことを考え、2B 以上の絵筆を使用する。)</li> <li>◦ 石けん水をぬる時は、むらなく薄くぬらせる。</li> <li>◦ 下絵と版木がずれないように、プレス機に挿入する側の一辺をセロテープで止めさせる。</li> <li>◦ プレス機の使い方を確認する。</li> <li>◦ 写し始めの段階で写り具合を見て、圧力を調整させる。 (石けん水で紙がのびるため、やり直しをすると線が二重になることがある。)</li> </ul> 

段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
第三 次 (白 黒 配 分)  2 時 間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 参考作品を見て、主になるものを白くするか黒くするかを決める。</li> <li>◦ 切り紙の作業を通して、画面全体の白黒の配分を決める。</li> </ul>    	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 作品をOHPで投影して、陽刻と陰刻のちがいや表現効果について知らせる。</li> <li>◦ 版木大の紺色画用紙に、カーボン紙を用いて下絵の輪郭線を写しとらせる。(耳鼻、口、髪などの細かい所は写さないよう指示する。)</li> <li>◦ 主となるものを切り抜かせる。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 主となるものを黒くしたい場合は紺色画用紙の方を、白くしたい場合は下絵の方を切り抜き、他方の紙に置かせる。</li> </ul> </li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 全体の白黒の割合やバランス上の配分を考えて、白(または黒)にする部分を、再び切り抜き作業を通して加減させる。</li> </ul>  <p>全体を見ながらどちらがよいか検討させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 全体の配分が決まったら、裏返しにして固定させる。</li> <li>◦ 版木の中で黒くする部分に、転写した下絵の線が消えない程度の薄墨をぬらせる。</li> <li>◦ 白い部分の中でも黒く残したい部分(例えば、白い顔の中の目鼻、白面と白面との区分線など)に特に注意してサインペンで補筆させる。また、黒い部分の中で白く線彫りさせる部分も同様に白チョーク等で補筆させる。</li> <li>◦ 線で黒く彫り残す場合は、太めの線でかかせる。</li> </ul>  <p>補筆例</p>



段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
第四次 (彫り) 4時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 参考作品を見て、彫りの構想を練る。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 版木を彫る。</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 彫刻刀の使い分けや、彫りの向きの効果のよく表れた参考作品を提示する。(OHP, 本等)</li> <li>◦ 版木に彫る方向を大まかに鉛筆で書き込ませる。その際、中心となるものの動きが、主に縦方向の場合は、背景は横方向に彫るなど、中心になるものが引き立つようにさせる。また、釘などで穴を空ける部分は点々で書き込ませる。</li> <li>◦ 各部分で使用する刀種をメモさせておく。(前頁下写真)</li> <li>◦ 釘を使用した時、彫刻刀の裏で強く押しつけて版木をへこませた時のぼかしの効果などについて知らせる。</li> <li>◦ 白黒の境界線は、安易に線彫りしたり、切り出しで線をかたくしたりしないよう、作例を通して彫り方を考えさせる。</li> <li>◦ 細かい部分は後で彫るようにさせる。(陽刻の場合、周りを彫ってから中に移る。)</li> <li>◦ 彫刻刀の安全な使い方を確認する。</li> </ul>
第五次 (刷り) 2時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 刷りの計画を立てる。</li> <li>◦ 共同作業で版画を刷る。</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ だれのものを何枚刷るか、月毎のグループで計画を立てさせる。</li> <li>◦ 刷る手順について確認する。(バレンで刷る。)</li> <li>◦ ボロ切れなどで、部分的にインクをふきとった時の効果についても知らせる。</li> <li>◦ 特にローラーにつけるインクの量を加減させる。</li> </ul> <div data-bbox="571 1202 1209 1371">  <p>布でふく ← 木切れで かきとる →</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 月の数字を刷り込む。(黄色などのうすい色で)</li> </ul>
第六時 2時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 日付けを書き入れる。</li> <li>◦ 互いの作品を鑑賞する。</li> <li>◦ カレンダーとして共同でまとめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 予め割り付けした版紙に、ていねいにサインペンで書き込ませる。(日曜日・祝日は赤、他は黒)</li> <li>◦ よさや、工夫した所を認め合わせる。</li> </ul> <p>( 略 )</p>

注 ◦ 写真については、写りをよくするために補筆したものもある。  
 ◦ 指導時数については、「卒業制作」ということもあり、実際には学級会や放課後のゆとりの時間も利用したため、指導計画(表中の時数)より多くの時間を要した。



## 6 み と り

。題材そのものは主題選択の中がかなり広いものなので、大部分の児童はそう迷わずに主題を決めることができた。また、自作品を刷り終えた時の感動はこれまでのものと思じてあったが、カレンダーとして仕上がった時には、一様に「やったあ。」と感激ひとしおのようで、これまでにない満足感を示していた。

。ラフスケッチによって構想をまとめていく作業は今回で2回目であるが、「どうしても簡単にかけない。ちゃんとかいてしまう。」という児童もいた。そうした児童も、具体的な表現方法を、再度個別に図示することでその要領を納得することができた。

。白黒配分を考えさせるために切り紙の作業を導入したのは今回が初めてである。その目的や手順が十分理解できず、細部にまで渡って転写しようとした児童もかなり見られた。しかし、作業そのものは単純作業なので、抵抗感はさほどなく、むしろ数少ない経験に楽しさを味わっているかのようであった。（作業を面倒だと感じた児童は40名中5名）

また、切り抜いたシルエットを実際に他の台紙（シルエットが白の場合は台紙は紺、シルエットが紺の場合は台紙は白）の上に置いてみる作業では、仕上がりの白黒の感じがわかり易くなったとする者が多かった。（40名中34名）

しかし、墨入れの段階では、黒面の中の白い線についてもサインペンの黒い線で表現させてしまったため、彫りの段階で細部を彫り忘れてしまう児童も多かった。

。彫りの構想段階での一人一人の見取りが不十分であったため、彫刻刀の選択や使い方の工夫、それに彫る向きなどについて、配慮を欠いた児童も3割程いた。参考作品から彫りの効果を学び取らせるだけでは十分でなかったようである。

## 7 考 察

。白黒配分を考えさせる上で切り紙の作業を取り入れることは、かなり時間を要するので、指導する上でためらいもない訳ではなかったが、児童は作業の単純さと新鮮さとかからか楽しそうに取り組んでいた。また、この作業によって次のようないくつかの成果があったと考える。

- ・いきなり版木に墨入れする場合と異なり、白黒部分の置き換えによる加減が容易であるので、失敗を恐れる必要がなく、抵抗感が少なく、その後の墨入れもスムーズに行うことができる。
- ・白黒を、細部にこだわらず大まかな面としてとらえやすく、画面全体の仕上がりの感じを視覚的に確かめることができる。
- ・線で彫る部分、線を残す部分について意識づけしやすい。
- ・全体配分は、これまで以上にとらえやすくなったものの、前述のように細部の彫りについての詰めが十分でなかったこと、彫りの効果の気付かせ方に、もうひと工夫必要であったことなどが、今後の課題として残っている。

## IX 資 料 編

1. 版画指導について、各研究大会における教師の問題提起とその要約
2. 版画学習段階における子供の意識調査と分析
3. 子供の生活意識と題材（学年別・地域別調査の分析）



## 各種研究大会で問題提起された主なる事項

### 1. 版画指導の系統性

- 版画の知識と理解をどこまで（1967・全造・京都六原小）（1974・関プロ・長野上田市立西塩田小）
- 小学校で全版種を指導する必要があるか。◦ 各学年で中心になる版形式の押えは妥当かどうか。各版種の技術の難易度をどのように考慮するか。（1967・全造・埼玉県戸田小）
- 版種の特徴と表現内容を系統的に指導するには、どのようにしたらよいか（1967・全造・群馬県藤岡市立小野小）
- 最近、各種材料や技法が考案され、複雑化してしまった。小学校教育の中で最低必要とする版画学習は何か。それをどう系統化したらよいか。
- 版画学習の上で、どうしても「おさえておかなければならない点」は何か。（1974・関プロ 長野県諏訪城南小）
- 発達段階に合わせた版の種類や技法の指導をどうするか。（1971・県美）
- 版教育の教育的意義を明確にして欲しい。（1971・県美）

### 2. 版画学習に必要な用具材料

- 加工紙（紙版）は、どんな題材にも適しているかどうか。◦ 用具用材はどのようなものを利用したら効果的か。例 油性インクがよい。ケント紙を使用するとよい。（1967・全造・埼玉県戸田小・京都六原小）
- 紙版画における素材の問題、紙という素材の性格があまり変化のないことから、作品が、平面的になりやすい（1971・県美）

### 3. 指導過程と意欲づけ

- 創造性と個性的表現をどのようにとらえるか。◦ 子供の欲求と題材の与え方をどのようにするか。（1967・全造 刈羽西山町中川小）
- 底辺の拡充 個人差の問題（1974・関プロ、長野上田市西塩田小）
- 表現意図を見失わず、版による表現をさせるにはどうしたら よいか。
- 版による表現のおもしろさがわかり、工夫した表現をさせるにはどうしたらよいか。（1968・関プロ・茨木大宮小）
- 発想や想像を重視した指導で、どの程度助言が必要か。（1975・県美）

### 4. 技法に関するもの

- 下絵作りのコツはどこにあるか。彫り、刷りのコツはなにか。（1967・全造・埼玉県戸田小）

### 5. 想を深める下絵づくり

- 阿賀野川にまつわる民話や伝説の継続研究と教材化。◦ 内容が単純な場合、どのように、かみくだいて豊かなものにしていくか。◦ 版画作品に対する鑑賞の積み重ね。（1979・県美・水原小）
- 子どもの発達段階やレディネスを十分把握して子供の生活に密着した題材選び。
- 想を深めるには子供の心をゆさぶる話合いを大切にして造形活動の意欲を高める。
- 参考作品やOHPで資料提示し、表現方法や構図について理解させ、考えをまとめさせるTPO（1975・県美今町小）
- 子供の欲求を題材の与え方をどのようにするか。
- 主題へのとりくませ方はいかにすべきか。（1967・全造・刈羽西山小）
- 想を深めるための表現と技術のかかわりをどのようにしたらよいか。（1975・県美・中蒲村松小）
- 「お話の絵」は彫る前の発想段階で手間どり抵抗を感じる。（1971・県美）
- 何を彫ったらよいかわからず、つまらない下絵しか持っていない、画材の乏しい子供の指導法。（1975・県美）
- 生活画をかく場合、内容が貧弱でなかなかかけない子供の指導法。（1975・県美）
- 感動を高め、イメージを広げていく導入段階の指導法。（1975・県美）

### 6. 鑑賞指導

- 版画作品に対する鑑賞の積み重ね方。（1979・県美・水原小）
- みんなの傑作を鑑賞し、よさを認め合う育て方。（1975・県美・今町小）
- 版画指導では、種類が多く、特殊な技術や鑑賞力が必要である。その修得と指導は。（1975・県美）
- 低学年の絵の鑑賞及び評価についての取扱い。（1975・県美）



## 版画製作についての意識調査

### 1) 第2学年紙版画の場合

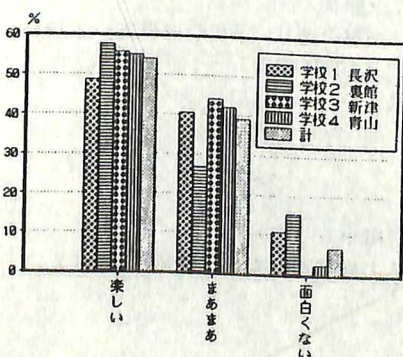
対象校 下田村立長沢小学校 37 名, 三条市立裏館小学校 27 名, 新津市立第一小学校 45 名  
新潟市立青山小学校 38 名, 計 147 名

紙はんがのアンケート

2年 組 なまえ

- あなたは、かみはんがをやって、どうでしたか。つぎのものから1つえらんで、ばんごうを○でかこんでください。  
① たのしかった。 ② まあまあであった。 ③ おもしろくなかった。  
③に○をつけたひとは、そのわけをかいてください。( )
- つぎの1～8は、はんがをつくるときのじゅんばんをしめたものです。一番たのしかったところのばんごうに○をつけてください。一番おもしろくなかったところのすうじに×をつけてください。  
① つくりかたのはなしをきくとき ② なにをつくるかかんがえるとき ③ かみでつくりたいものをきりとるとき ④ くずかみからかたちえらびをするとき ⑤ だいしにならべのりづけするとき ⑥ インクをローラーでつけるとき ⑦ バレンでこすってかみをはぐとき ⑧ できあがりをみんなでくらべるとき  
つぎに1～8それぞれのア、イ、ウについて、じぶんで「これだ」とおもうものをえらんで、そのきごうに○をつけてください。
- せんせいからつくりかたのおはなしをきいたとき  
ア、おはなしがおもしろかった イ、すこしおもしろかった ウ、おはなしがおもしろくなかった
- なにをつくるか、みんなではなしあったり、なにをつくるか、じぶんでかんがえたとき  
ア、はなしあってじぶんのねらいがはっきりした イ、だいたいはっきりした  
ウ、じぶんひとりでかんがえたほうがよかった。
- かみで一番つくりたいものはさみでせんたいをきりとるとき。  
ア、せんたいのかたちがうまくきれた イ、だいたいきれた ウ、はさみがうまくつかえなかった
- きりおとしたくずがみから、かたちみつけをするとき、  
ア、かたちみつけがうまくでき、よいかんがえがうかんだ  
イ、きりくずから、なんとかかたちになった ウ、かたちがうかばなかった
- だいしにならべて、くみたて、のりづけをしてはんがをつくるとき  
(1) きりえのくみたてについて  
ア、ねらいどおりにきりえのくみあわせができた イ、だいたいおもしろいどおりにできた  
ウ、くみあわせが、いみがよくわからない  
(2) きりえののりづけについて  
ア、かみをよごさず、のりづけがうまくできた イ、だいたいできた ウ、のりでかみのおもてをよごしてしまった
- ローラーでインクをはんにつけるとき  
ア、ローラーをじょうずにつかってインクをたいらにつけた イ、だいたいたいにインクをつけた ウ、インクのむらができた
- ばれんでこすってかみをはぐとき  
ア、かみをうごかさずにじょうずにつかった イ、だいたいじょうずにつかえた ウ、かみがうごいてしまった
- できあがりをみんなでくらべるとき  
ア、とてもよくできたとおもう イ、まあまあだとおもう ウ、うまくできなかった

### 2) 調査結果の考察



問1.「あなたは紙はんがをやってどうでしたか」

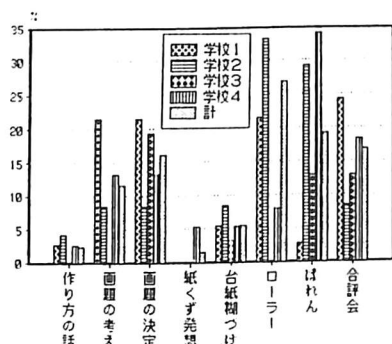
4校を通じ楽しいと答えた子供が54%, まあまあ楽しいが39%, 面白くなかった答えた子供は僅かに6.1%であった。

紙はんがは、子供にとって興味関心をそそる製作行為であることが図表からもよくわかる。

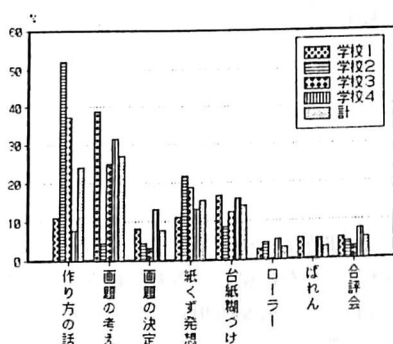
面白くなかった子供6.1% (9/147) の理由は、「目やまゆが変になった」「隣の子が変なことをする」「絵が小さくなった」「目をつくるのが大変」「いっぱい作るのが大変」「形を作っても変になる」「めんどうだから」「版画がきらい」「面白くない」各1であった。

版作りの際の造形上の不手際が主なる理由となっている。

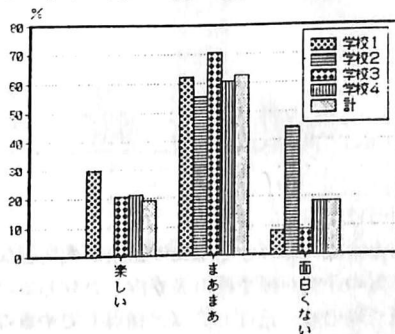
## 問2 2年製作過程段階で楽しかったところ



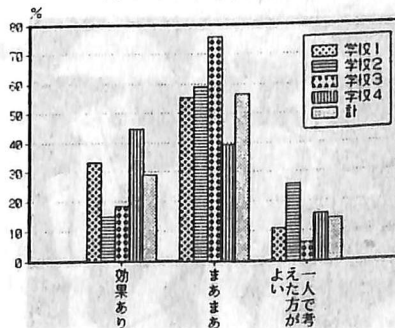
## 問3 2年製作過程段階で難しかったところ



## 問4 2年 先生の話（導入）を聞くと



## 問5 2年 何を作るか話し合いをすると



## 問2 「製作過程の手順で一番楽しかったところはどこですか」

図表で明白のように、刷りの段階が圧倒的に多い。全体の26%（ローラー使用）19%（ばれん使用）合計すると45%の子供が楽しかったとしている。

次いで、作品を比べて話し合う合評の時で16.9%となり、つくるものをきめる時16.2%となっている。

## 問3 「製作過程で一番面白くなかったところはどの段階ですか」

何をつくるか考える時、27%で、次の作り方の話24%と発想の部分で連動している。版画製作の下絵づくりについては版画の技法にとらわれず、絵画製作と同じように、題材について具体的な指導の働きかけが大切と思われる。

切り捨てた紙くずからの発想は、紙版画の大切な発想指導の分野、「この紙くずは何かに似ていないかな、紙くずを重ねたら何に見えるかな」……は、子供たちにあまり好まれていないようだ。働きかけの工夫はどうか。

台紙の糊づけをすることも、手の巧緻性とも関係して難しい場面のような。

## 問4 「先生から作り方のお話を聞いた時」

学習過程の各段階について子供の意識を調査することで前述の理由がさらに明白となる。

導入時の先生の話は、概して紙版画の特徴について参考作品を示して考えさせている。「この版画はどうやって作ったかな」「この作品をもっと楽しいものにするにはどうしたらよいかな」また、「自分で作品をつくるとしたらどんな作品にしたらよいかな」、画題のとらえについて話し合いや動作化が行われる。

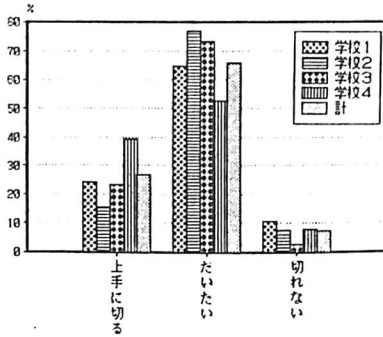
問での反応は、まあまああとの返ってきている。面白くないとした子供が19%、面白くないとしたのが18%であった。

## 問5 「何をつくるか皆んなで話し合い、何をつくるか自分で考える時」

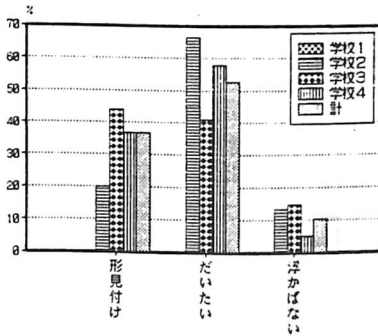
この段階は子供たちが一番面白くないとしたところである。効果ありは、話し合いで作るものがはっきりした29%、だいたいはっきりした57%、自分一人で作った方がよい14%となっている。十分な興味づけと、しっかりした目標や問題点を示しての話し合いがないと、心を開いての対話や、相互啓発に展開しない。しかし、調査結果では、殆んどの子供が話し合いの効果は是認している。



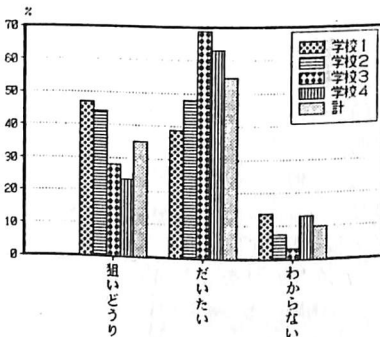
問6 2年 紙で作りたいものを切る



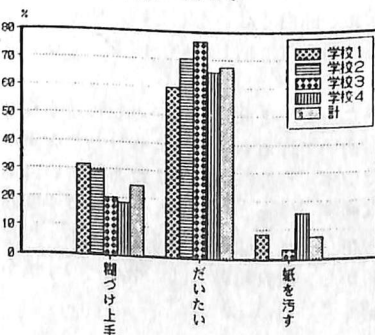
問7 2年 形見付け



問8 2年 切りえの組み立て



問9 2年 切り絵の糊づけ



問6.「紙で一番作りたいものをはさみで切り取る時」

何とか上手に切った66%, 上手に切れた27%, 切れない7%。用具の取扱い, 例いば, 紙を固定して切る場合, 紙を移動して切る場合では難易の差が大きい。指導してもなお手指の不器用な子供には, 普段からはさみを活用する機会を多くする必要があろう。

問7.「切り落した紙くずから形見つけができる」

形見つけは, 問3の図で示したように15.5%の子供が難しく面白くないと考えている。

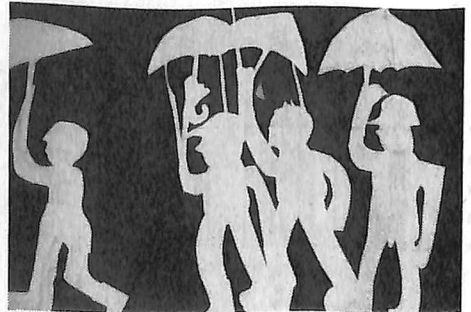
ここでは36.8%が紙くずからイメージを引出し, 形態化へと進めることができた。52.9%はそれなりに作業を進めている。(註, 長沢小は調査時実施せず)

問8.「台紙に並べて, 組立て, 切り絵を構成する」

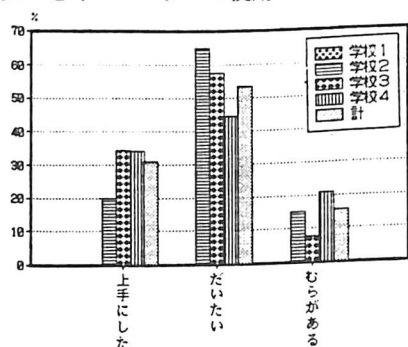
狙いどうり35.3%, だいたい思いどうりに組み合わせができた54.9%, 組み合わせたが何を表現してよいかわからない9.8%

問9.「切り絵の糊づけ」

はさみの使い方と同様, 糊づけも指先の器用が大切となるはさみ同様, 7.7%の子供が糊で紙の表を汚したりしている糊を使う時の準備や糊の量, 延ばし方など指導してやる必要があると思う。



問10 2年 ローラーの使用



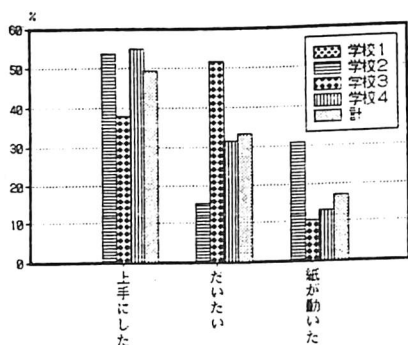
問10「ローラーでインクを版につける時」

84%の子供が大体うまくいったと答えている、15.5%の子供がむらができ意のままにならなかったようだ。

作業時もあるだろうが、試し刷りや新聞紙などあらかじめ作業に習熟する工夫が必要であろう。

インクのつけ過ぎや不足が決果において成就感を左右することになる。（注 長沢小は教師が手伝ったので記録がない）

問11 2年 ばれんの使用

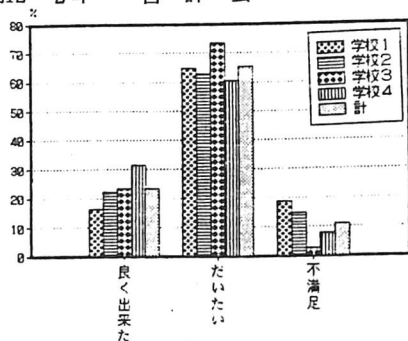


問11「ばれんでこすって紙をはぐ時」

ばれんの使い方は随分難しいのだが、中性インクのせいかな結果において成功率が高かった。

紙が動いて版がずれた。特に学校1において高かった。しっかり片手で押えて他の手でばれんを使う作業は相当な集中力が必要となる。紙を重ねた析、セロテープで止めるのも工夫の一つと考えられる。

問12 2年 合評会



問12「出来上りを皆で比べる時」

合評会における作品の比較は、良し悪しより、友達のよいところを認め合うことが先ずは大切であろう。

作品の出来不出来を越えて、つぎの製作への意欲づけに意を注ぎたい。不満足的答案は11%となっている。

### 第3学年の場合

この学年は、紙版から木版への渡り学年となる。特に紙版から木版への渡りとして技術面の体系化を図るため、板紙凸版を授業に採用していた2校を調査対象として設定した。

調査対象 下田村立長沢小学校 34名、新津第一小学校 35名、計 69名

板紙凸版アンケート 3年 組 氏名

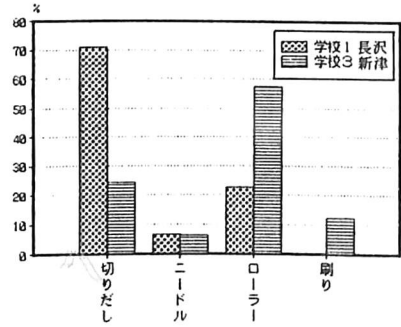
- 切りだして板紙の面をきずをつけたり、はぎとることが上手にできましたか。  
イ. うまくできた    ロ. まあまあ    ハ. うまくゆかなかった
- てっぴつ（ニードル）で点をうったり、線を入れたりすることが上手にできましたか。  
イ. うまくできた    ロ. まあまあ    ハ. うまくゆかなかった
- タンポをつかった場合  
(1) タンポは上手につくれたか。  
イ. うまくできた    ロ. まあまあ    ハ. うまくゆかなかった

- (2) タンポでインクを上手にすりこめたか。  
イ. うまくできた    ロ. まあまあ    ハ. うまくゆかなかった
- (3) よぶんなインクのふきとりはうまくいったか。  
イ. うまくできた    ロ. まあまあ    ハ. うまくゆかなかった
4. ローラー使用の場合  
(1) ローラーではんのめんにインクを平らにつけることができたか。  
イ. うまくできた    ロ. まあまあ    ハ. うまくゆかなかった
5. すりの場合。  
(1) 中間のちょうしや白い線がおもいどりにできたか。  
イ. うまくできた    ロ. まあまあ    ハ. うまくゆかなかった

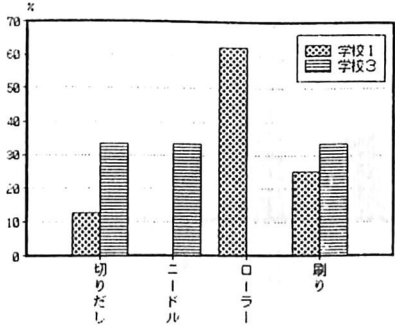
1～5までの作業を通じて、一番面白かったところの番号を○でかきこみ、面白くなかったところの番号に×をつけない。

調査結果の考察(但し、問3は無答)

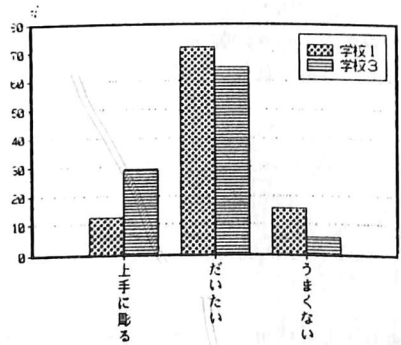
3年作業工程で上手にできた



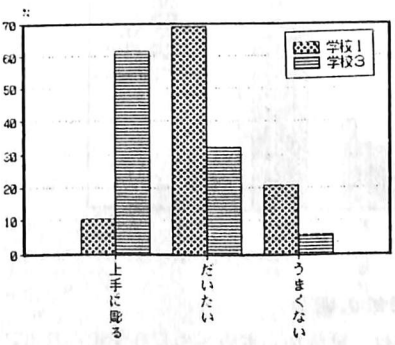
3年作業工程で難しかったところ



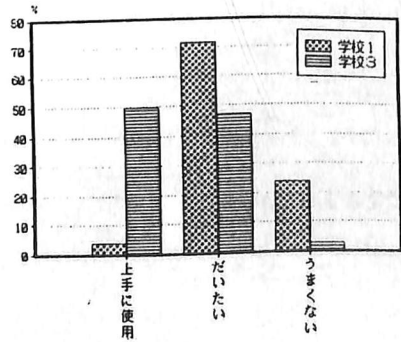
問1 版紙の彫り



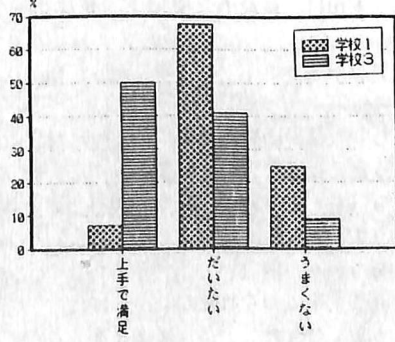
問2 ニードルの使用



問4 ローラーの使用



問5 刷りの場合





「学習過程で面白かった」個所はA校切り出しで紙の表皮をはぐ過程で、B校はローラー使用段階となっている。2つの過程とも素材のもつ新鮮な驚きを味わったことになる。然し、版画のだいご味である刷り段階での声が小さい。このことを裏返して「面白くなかったところ」では、A校はローラーであり、B校では切りだし、ニードル、プレスによる刷りとなっている。

今迄の紙版と違って、切り出しやニードルの使用に慣れること、凸版の意味を知ること、ローラーでインクを薄く幾回も重ね、平らに盛り上げるローラー技術をマスターすること。プレス機の圧力の調整など、極めて技術的な要素が強い。A校・B校での子供の感想が統一性がないことも技術面における指導上の差異からくと思われる。このことについては後程項を改めて検討したい。

#### 第4学年の場合

対象校 下田村立長沢小37名 三条市立裏館小36名 新津市立第一小38名 新潟市立青山小33名  
計144名

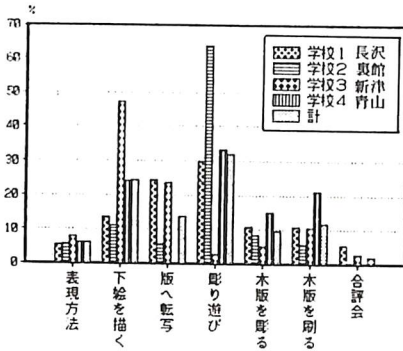
4ねん はんがのアンケート 年 組 氏名

- 今回やった木版画の製作の各段階で一番やりやすかったところの番号を○でかこみ、一番むずかしかったところの番号に×をつけてください。  
ア. どう表現するかかんがえる イ. 下絵を描く ウ. 版に下絵をかきなおす時（彫るところと残すところと区分するとき） エ. 彫り遊びをする時 オ. 木版を彫る カ. 木版を刷る キ. 作品の出来具合を話し合う
- 凸版について理解できましたか。 ア. できた イ. まあまあ ウ. できなかった
- 凸版のとくちょうを考えて原画を描いたか。 ア. 考えた イ. 少し考えた ウ. 考えなかった
- 原画はスケッチ以外に参考資料を使ったか。 ア. 使った イ. 少し使った ウ. 使わなかった
- 「使った」と答えたひとは、その理由を書きなさい
- 彫るところ（白）と残すところ（黒）の配分は、うまくゆきましたか。  
ア. はい イ. まあまあ ウ. いいえ
- 知っている彫刻刀の種類について〔 〕の中に書きなさい。  
〔 〕〔 〕〔 〕〔 〕〔 〕〔 〕
- 彫る場所によって彫刻刀を使いわけたか。 ア. はい イ. まあまあ ウ. いいえ
- 彫刻刀の彫りの長さや刷り上がりの効果に注意したか。  
ア. はい イ. まあまあ ウ. いいえ
- バレンはうまく使えたか。 ア. はい イ. まあまあ ウ. こすぎたり、うすすぎたりした
- インクの量はうまくできたか。 ア. はい イ. まあまあ ウ. こすぎたり、うすすぎたりした
- 刷り上がった作品は、じぶんのおもいどりにできたか。  
ア. はい イ. まあまあ ウ. いいえ
- 「いいえ」と答えた人はその理由をかきなさい。
- 今回の版画で原画をきめるきっかけは何でしたか。
- 版画製作は楽しかったか。 ア. ない イ. まあまあ ウ. いいえ
- 「いいえ」と答えた人は、どのようにしたら版画製作が楽しくなると思うか。

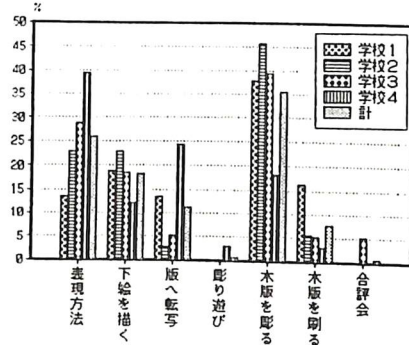
その他書く言があれば書いてください。

## 調査結果の考察

問1 4年製作段階でやさしかったところ



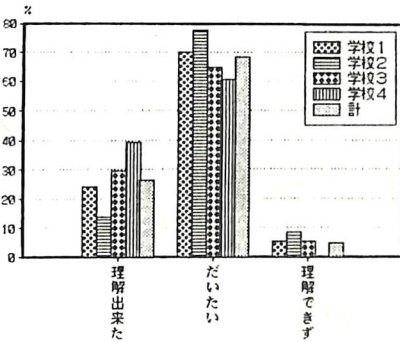
問1 4年製作段階で難しかったところ



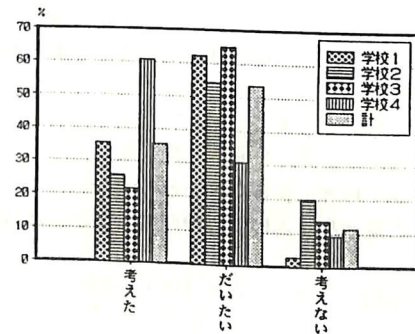
問1 左右の表を見比べると明白のように、下絵に関係なく自由に彫っている時は、それなりの用具の新鮮さも加わって楽しい活動となり得るのであろう。彫り遊びの割合が高い。実際の製作段階になると逆に「彫り」の段階に苦労しているようだ。実際に彫り始めると思うように彫刻刀の使い方に慣れさせると同時に、彫り部分を少くした版の構成。つまり黒の部分を大づかみにした画面構成が考えられよう。

問2 次のいで何を描くか、どう表現するか段階が難かしいとしている。子供にとって最も迷うところでもある。

問2 4年凸版の理解



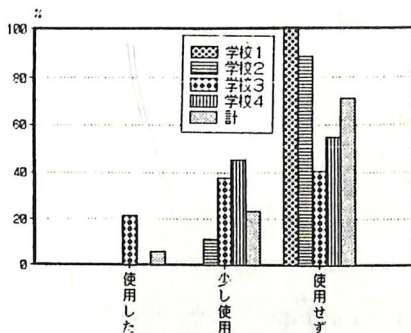
問3 4年版の特徴を原画に生かす



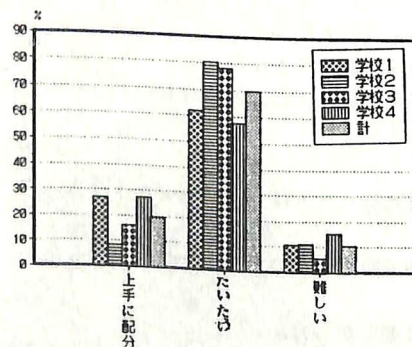
問2 凸版の仕組みが理解できたかどうかについて、子供はせいぜい彫ったところが白くなる。絵が左右反対になる程度のものと思われる。

問3 原画を版にする作画を通してどのような原画が実際に版に向いているかの子供なりの診断が生れる筈である。

問4 4年原画製作に資料の活用



問6 4年白黒の配分

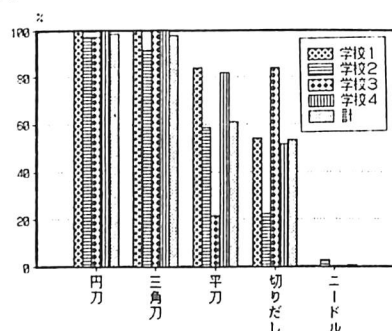


問4 4年生程度では特に主題と関練した資料を収集したりするなど調べる力にウェイトをかけるとよい。動作化などで視覚的、直感的にとらえ、多くはあまり形にこだわらずに描くことが多いと思われる。

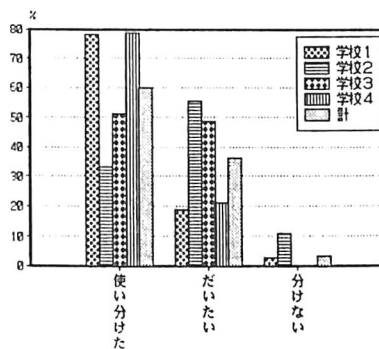
問5 黒白の配分は、教師の指導に負うところが大きい。黒白の画面効果、迫力は、刷ってみて実感として受け止めることが多い。この場合、指導された通り黒白に区別することができた程度の意識であることが多い。

原画構成で、主題をどの位の面積にするか、はっきりしたおさえが必要である。

問7 4年彫刻とうの理解



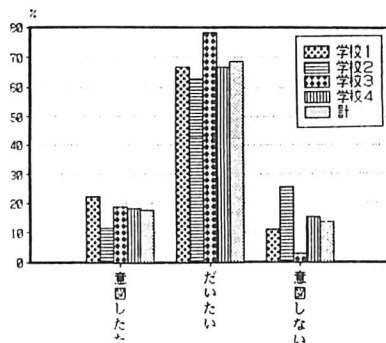
問8 4年彫刻とうの使い分け



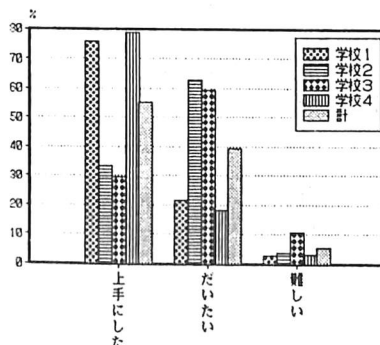
問6 4年生で用いる刀は丸刀、三角刀が主体となり、次いで切りだしと平刀となるのが一般的ようだ。

問8 彫刻刀の使い分けでは、木目の関係や、図柄の大きな部分、細かい部分などに対する彫り分けがそれにあたるのだが、実際の作業においては彫り易さに重きがかかり気分によって使い分けがされたりすることが多いと思われる。厳密に効果を考へての彫り分けは難しい、鑑賞と技術指導を組ませ、彫り効果を確認しておく必要があろう。

問9 4年彫り効果を意図した彫り

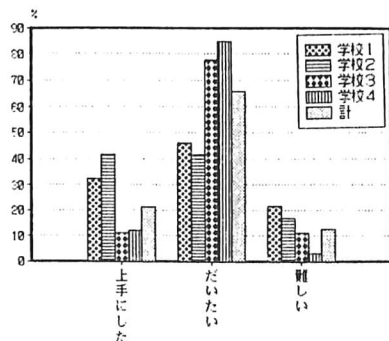


問10 4年ばれんの使用

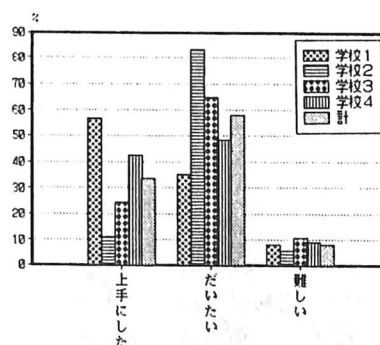


問9 彫刻刀の使い分けとも関連して彫りの効果がある。刀の種類による効果、彫り方によって出てくる受ける感じの違い、彫りの浅深による効果、刀に慣れていない4学年では無理が多い。せいぜい刀の方向・刀種の違いによる効果ぐらいをトレーニング段階で刷りをやって確かめておく程度となる。深く彫ればそれだけ白くなる程度の認識しかない子もいる。問10 バレン操作は上手にやれたとする子が多い。

問11 4年インクの使用



問12 4年上手な刷り



問11 バレンの扱いより、インクの使用量をどの位にするかがつかみにくいようだ。

問12 上手な刷りでは大体うまく刷れたとしているが、色の濃さ、白黒の対比がはっきりしている程度の判断であるように思われる。美しい刷りは作品の比較で感じとっていくしかない。

問13 刷り上がった作品が自分の思いどおりにできなかった人はその理由をかきなさい。



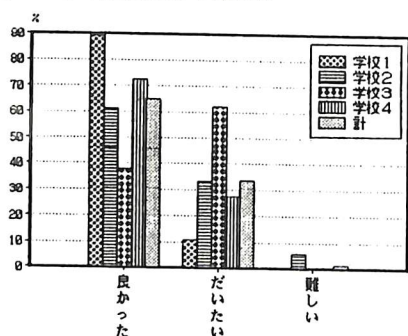
- ・下描きはうまくいったが版木にかくと難しい。 ・鋭いところで刀が行き過ぎた。
- ・皆がボールの絵だったので違うものをやりたかったから。 ・ドッチボールならうまくかけるかも知れない。
- ・ボールをやっている時たいくつでマットをしていたから ・深く彫ったつもりが浅いところがあった。
- ・下書きはよくできたと思ったがやってみて大変だった。 ・彫ったとき違うところを彫った。

問14 今回の版画で原画をきめるきっかけは何でしたか。

学校3 ・コートボールを体育でやったから～楽しかったから6 ・様子がよくわかるようなもの(ボール)にしたいから ・ボールが版画に向いているから ・体育の時の思い出したから ・3年の時からやっていたから ・面白そうだったから ・ボールを持っていると動きができるから ・激しい動きがあるから ・いろんな形が面白そうだ ・班できめた ・かんたんにできると思った ・先生がドッチボール等をかけといったから ・6年生のものを見ていーなと思った

学校4 ・おもしろくてこれならやれそうだ10 ・遊び4 ・部活がおもしろかったから7 ・楽しいところを版にしたかった3 ・なわとびをしているところがおもしろいと思った ・掃除を思い出して ・可愛いものをやりたかった ・木琴をやって楽しかった ・走るところがカッコよい ・バスマスターをひいていると動きそうで面白い ・竹馬 ・心にのこったから決めた

問15 4年版画製作の楽しさ



作品を完成した後の成就感については、図のように殆んどの子供がそれなりに喜びを得ている。

絵画のように彩色を考える必要がないことが子供達にとって容易さ、楽しさにつながったものと思われる。

刷りなどで汚れたりすることが、製作の楽しさを阻害する大きな要因の一つでもあるようだ。

問16 本文で記述済み。



青山小 2年紙版

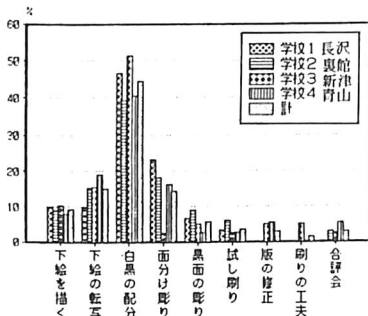


青山小 5年木版

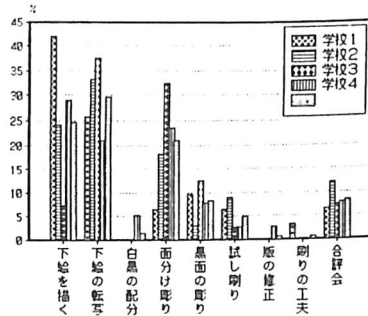


## 調査結果の考察

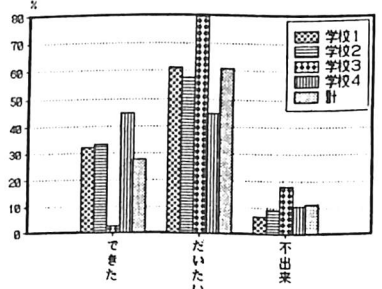
問1 6年製作過程でやさしかったところ



問1 6年製作過程で難しかったところ



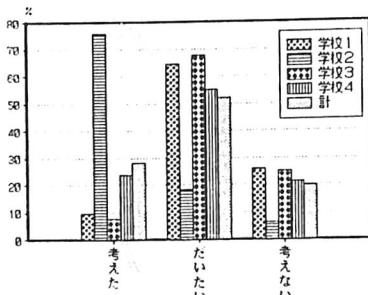
問2 6年凸版の理解はできたか



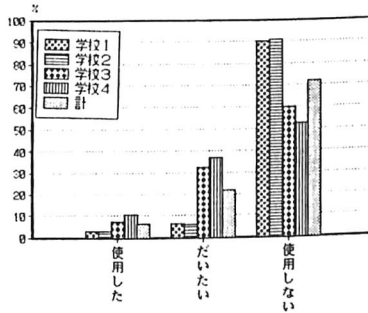
学習過程で易しいと答えたのが白黒の配分となっている。また、特に難しいと指摘したのが下絵に集中し、次いで面分け彫りとなっている。白黒の配分は過去にやって一度要領がわかったからと思われるが、より効果的な画面構成となると問題となろう。彫りでは、実際に彫っていくと白黒の境目をどうするか問題となることに気づく。また、彫りの方向などに関するつまずきもあるかもしれない。

形にこだわるこの年代では、下絵に随分時間がかかる。「下絵がきめ手」とする指導者側の姿勢も反映しているかもしれないが、転写については、どういう方法でやったか不明なのでコメントできない。

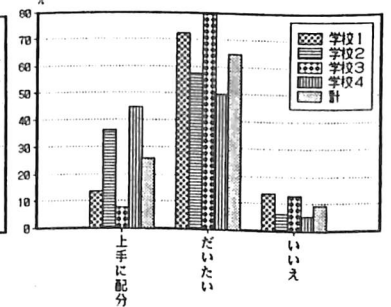
問3 6年版の特徴を原画にいかせたか



問4 6年参考資料を原画に活用したか



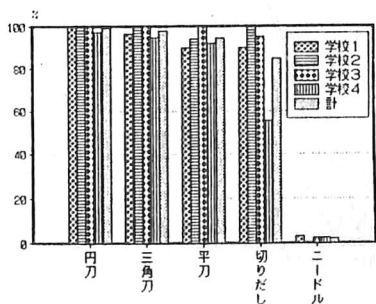
問6 6年白黒の配分はうまくいったか



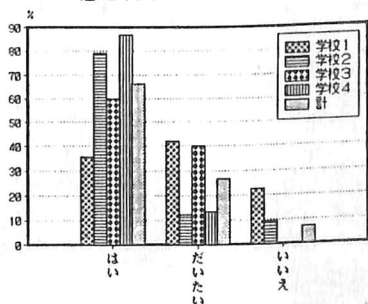
白黒木版の持つ明快な迫力を意識して原画製作の画面構成を工夫したかどうか、学校によっての受け止め方に大きなひらきが出てしまった。

「参考作品」については、子供達はあまり意図しないようだ。6年生位となると自立心が強くなり、あまり他の作品に左右されなくなる傾向があるようだ。白黒の配分は彫り分けがうまくできたということであろうか。問5は無答。

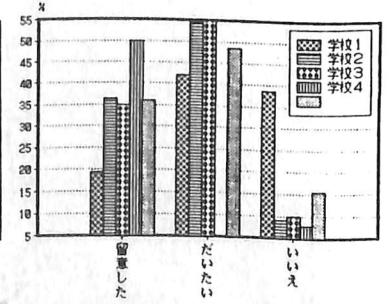
問7 6年彫刻刀の理解



問8 5年彫刻刀の使い分けに注意したか



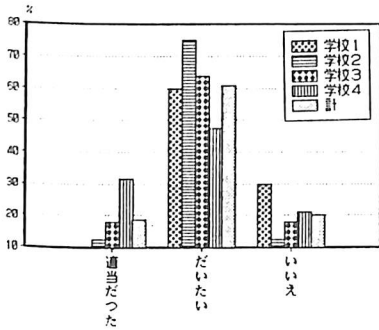
問9 6年彫りを意図した彫りの深さを注意したか



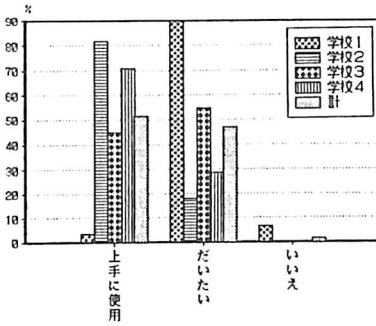
6年生の段階では各種彫刻刀の使用体験が豊かであることがわかる。また、かなり刀の技法にも慣れ親しんでいるせいか「彫り効果と使い分け」の指導と相まって、かなりの子供が刀の使い分けを意識できる。



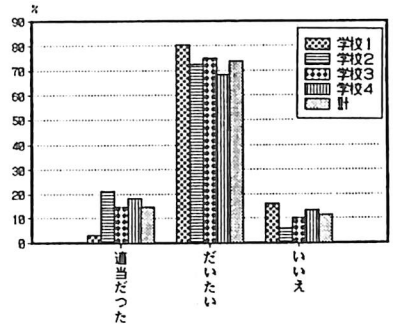
問10 6年適当なインクの量



問12 6年ローラーの使用量



問13 6年意図した刷り上がり



ローラーの使用については、さほど抵抗感はないが、ローラー板でのインクの具合が難しい。

6年生になると自分の作品の出来映えに対する要求水準も高くなるので、「だいたい」が増える結果となろう。

問14 今回の作品で刷り上がりがうまくいかなかった子供達はその理由を次の如く述べている。

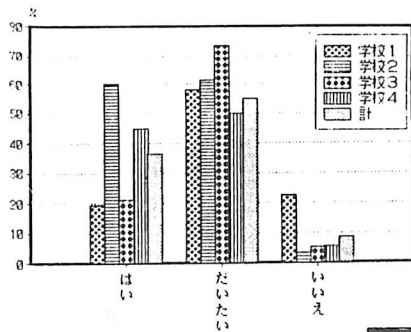
エンピツを持つ手がうまく彫れなかった。彫りが浅かった。線が出なかったりしたから。白い部分が多過ぎたから。平刀で彫ったところがだめだったから。原画と版が一致しなかったから。

問15 今回の版画の原画をきめたきっかけは何でしたか。

学校4（青山小）では、人の動きを表わしたかった。17 いっぱいかいた原画の中から選んだ。4 やりやすかったから。2 他、ものを持っている人。友達がかいたもの。文化祭で磨きかけている人に動きと表情がよかった。真剣な姿を彫りたかった。人のやらないものを。表情がでるものをやりたかった。何かをやっている姿を、等。

学校3（裏館小） 学校で市場を見学したので人の動きが見やすかった。同一題材で実施。

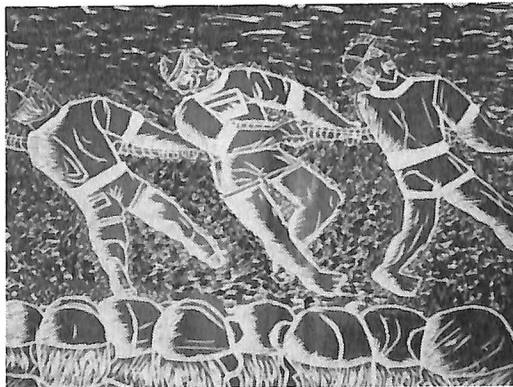
問16 6年版画は楽しい



6年生になると木版画は新鮮な体験と言えない。逆に根気強さを要求されたり、作業が単調であったりすることに、版画への魅力がともしれば薄れてくるかもしれない。

問17 版画製作が楽しくなかったとする子供にとって、どのようにしたら楽しくなるだろうかの問いに、

2回目の刷りで彫りがインクで埋まりうまくでなかった。最初から楽しくなければ楽しくない。試し刷りでは、彫りが浅かったので気をつけて彫りたい。◎カラー版をやりたい。自由な題材で好きなことをしたい。カラーで風景をやりたい。



青山小5年 木版

### 子供と環境とのかかわりを調べる。

調査の対象 北魚沼郡東湯之谷小学校, 三条市立裏館小学校, 新潟市立桜が丘小学校, 新潟市立青山小学校  
調査の人数, 各校 第2学年, 4学年, 6学年, 各1クラス

図画工作アンケート 県教育センター

ねん くみ なまえ

あなたは、どんなことにきょうみやかんしんをもっていますか。

つぎの1～4から一番かんしんのある番号を○でかこみなさい。

つぎに、1～4のそれぞれの( )の番号で一番かんしんのある( )を○でかこみなさい。

つぎに、それぞれの@じるしの中から一番かんしんのある言葉を○でかこみなさい。

#### 1. しぜんのできごと

- (1) @ たいよう, ほし, つき, かせい
- (2) @ やま, かわ, うみ, いわ, さきゅう
- (3) @ おてんき, くも, あおぞら, あめ, ゆき, かみなり, かぜ
- (4) @ ゴロゴロかみなりのおと, ピューピューかぜのおと, ガサガサ木のえだがなる, ザーザーなみのおと, ちょろちょろかわのおと, サラサラすすきなどくさのおと

#### 2. いきもの

- (1) @ いろいろなはな, いろいろなくさ, いろいろな木, いねやはたけのしょくぶつ, くだもの
- (2) @ いぬ, ねこ, うし, うま, とり, どうぶつえんのどうぶつ

#### 3. ものとかしな

- (1) @ ようふく, うんどうぎ, くつ, ぼうし, カバン, ひっきようぐ, うんどうようぐ, じてんしゃ, じどうしゃ, テレビゲーム, ほん

#### 4. にんげんとせいかつ

- (1) @ おとな, こども, おとこ, おんな
- (2) @ あたま, かお, て, どう, あし
- (3) @ おとうさんのこと, おかあさんのこと, おじいさん, おばあさんのこと, きょうだいのこと, ともだちのこと, せんせいのこと
- (4) @ べんきょう, あそび
- (5) @ がっきゅうかい, うんどうかい, ぶんかさい, えんそく, おしょうがつ, ひなまつり, 五月のせっく, たなばた, まつり
- (6) @ デパート, スーパー, おみせ, むらやまのめいしょ
- (7) @ うれしかったこと, おこったこと, かなしかったこと, たのしかったこと

\*あなたがゆめにえがいているものでは、どんなものがありますか。

\*あなたが、ふだん、えにえがきたいとおもっているものは、どんなものですか。

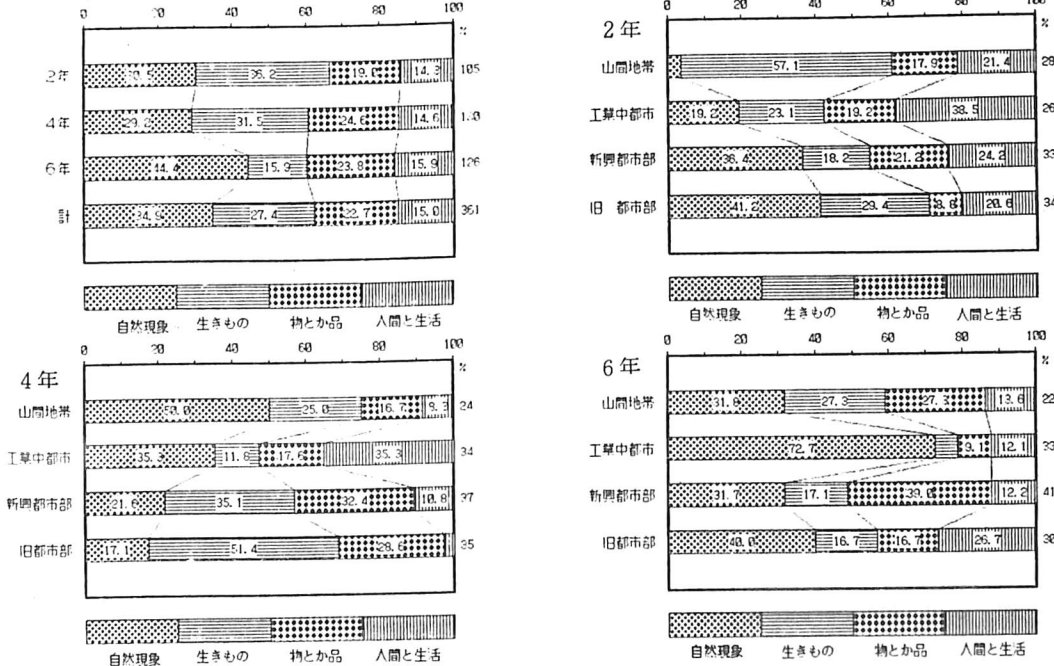
#どうもありがとう。

## 調査結果の集計と分析

標記で山間地帯＝東湯之谷小学校，工業中都市＝裏館小学校，新興都市部＝桜ヶ丘小学校，旧都市部＝青山小学校  
表ワク上部の数字は%，表ワキ右側部の数字は生徒の実数である。

表ワク左側部の学年標記は各設問ごとの各学年の集計結果を示し，計は通年の平均結果を示したものである。

設問 1 自然の出来事，植物や動物（生きもの），物品，人々の生活について一番関心のあるものはどれですか。



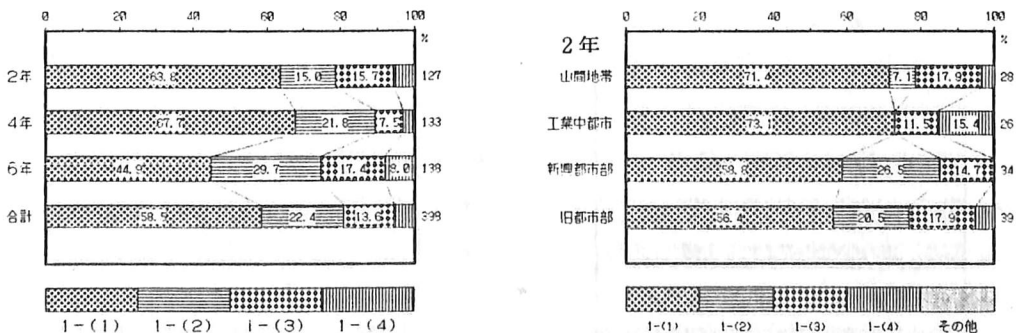
調査の結果，低学年では「生きもの」についての関心が一番強く，次いで「自然」「物品」となっている。地域別では低学年の山間地帯における「生きもの」への関心の高さが目につく。遊びの対象として犬，猫などの小動物が重要な役割を果たしていることと思われる。都市化が進むにつれ，自然への興味関心が増幅している。身の回りで自然が少なくなって来ている現在，自然に対する驚き，恐れやあこがれが強いものと思われる。又，都市部など自然に関する情報量の多さも関係があると思われる。「人間と生活」については，家族とのふれ合いが強いのだろうか。関心も高い。

中学年では「生きもの」への関心と同時に物品への執着が特に都市部において目立っている。

子供達の生活意識が消費生活の中で成長し，自然の懷の中で共に育む豊かさがすでに重きをなしていないことが推測できる。子供の行動半径が家を中心とする狭い地域に限られるのだろうか。

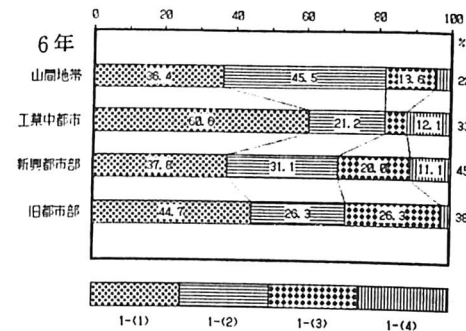
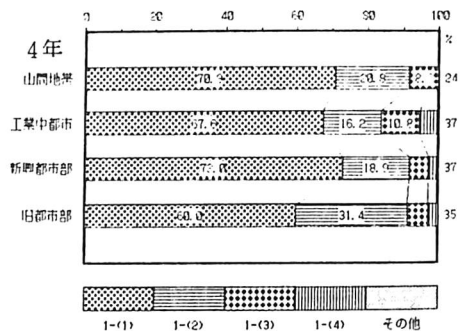
高学年では自然への関心が高いが，物品への興味も強い。発達段階に即して答えるなら社会生活への関心をもっとあって欲しいと願うものである。

設問 1-1 自然の出来事に関して(1)～(4)において一番関心の強いものに○を一つつけなさい。



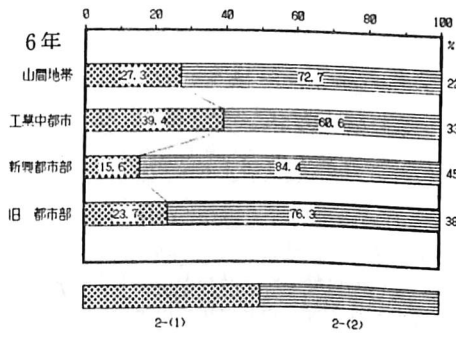
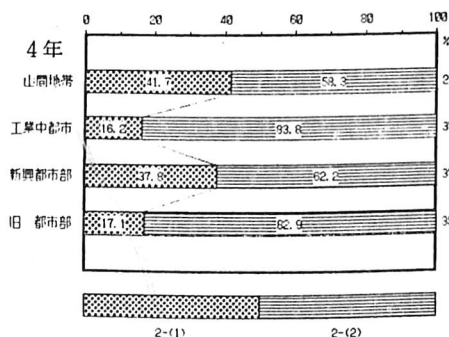
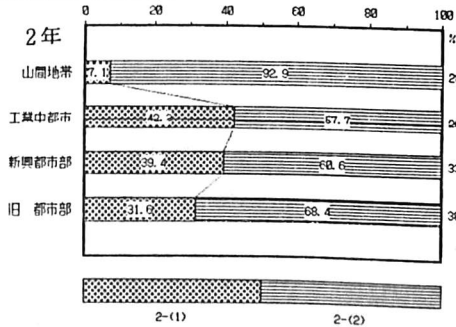
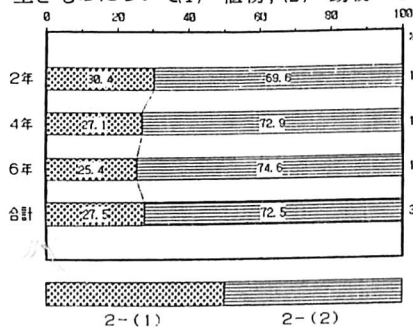
註 (1) 天体 (2) 山や海など (3) お天気など気象の状況 (4) 自然現象における音色





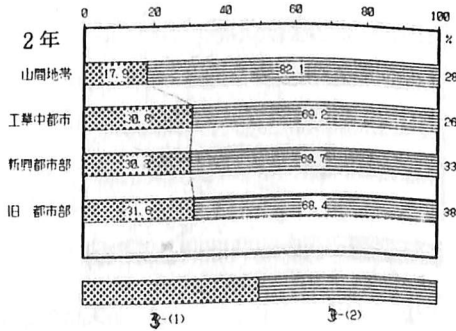
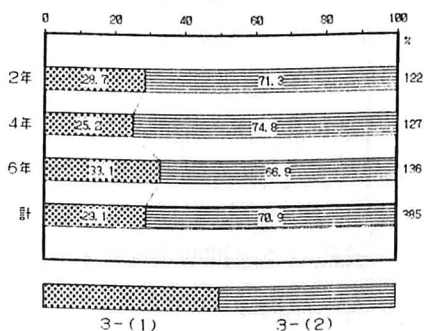
自然の出来事の各項に目を向けてみると、太陽や星など広い宇宙への関心が強い。次いで山河、お天気となっている。子供達の情報の中で宇宙に関する物語やアニメ、映像の類が多い。子供達の夢を無限に広げる対象として取り組まれていると思われる。地域別では山間や工業地帯などは山や屋上で囲まれ、遠く夢を託す無限のあこがれの空間として据えることができるだろうか。空の次が山や海となっている。

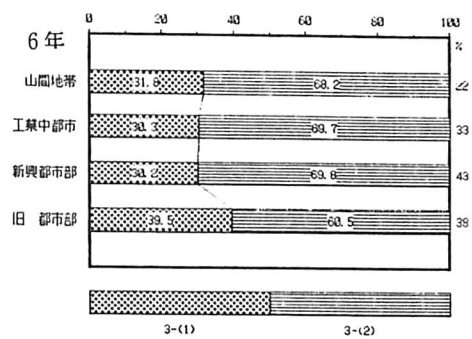
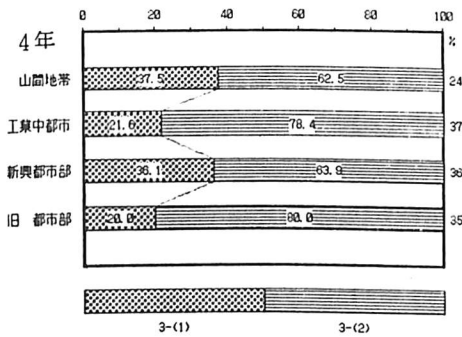
設問2 生きものについて(1)=植物、(2)=動物のどちらに興味を持ちますか。



花や植物が全学年を通じ約27%で、犬猫などの愛玩動物に関心が強く63%となっている都市部の子供達に興味が強いと思われる草むらの昆虫について設問を作らなかったことが後でくやまれた。

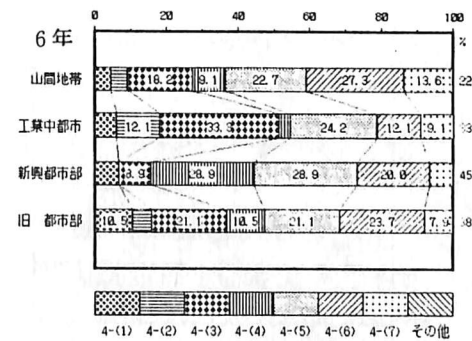
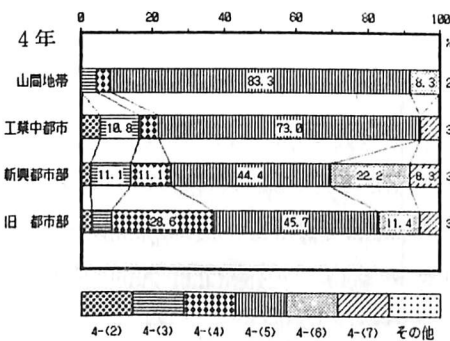
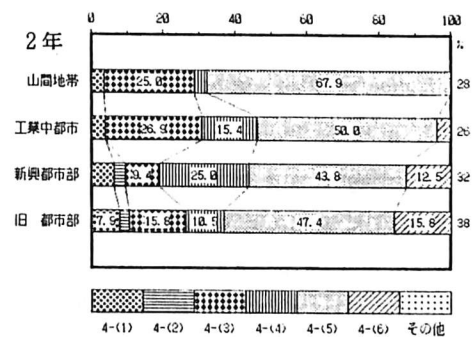
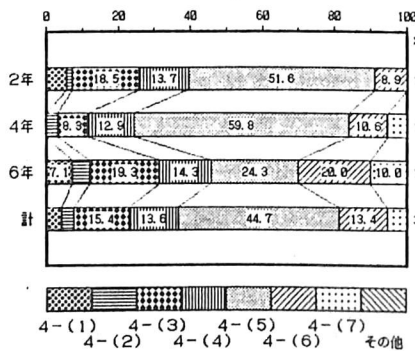
設問3 物品の(1)=洋服、装身用等、(2)=用具、物品等のどちらに一番関心がありますか。





物品については全学年を通じ約70%の子供が洋服や運動着よりも自転車、運動用具 への関心が強い、衣食足て生活を楽しめる用具に興味集中している。子供達にとって遊びが生活の中心を占めることの裏付けにもとれる。約29%の子供が服装に気を使っている。女の子の素直な反応として受け止められる。

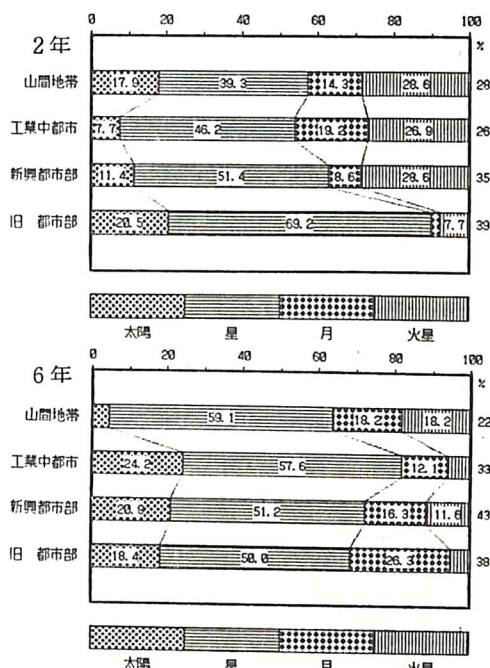
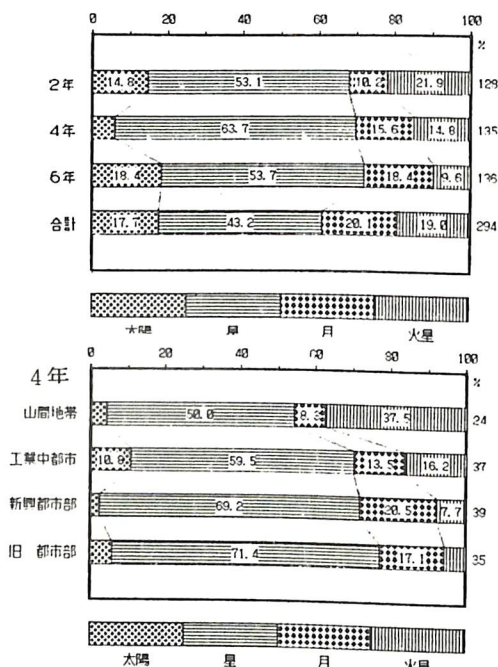
設問4-0 人間と生活について、(1) 男女等、(2)=身体、(3)=家族、(4)=勉強と遊び、(5)=行事、(6)=街のうー一番関心のあるものはどれですか。



子供達の生活の中で季節の行事が重要な意味を持っている。それは生活のリズムであり、成長の節、ステップとも思われる。家族や友達とのかかわりを高揚する場となっている。このことは、次の15.4%の父母兄弟、友達と結びつくことで明白である。特に遊び場所の少ない山間地では顕著となっている。

デパート・スーパーなど買い物の楽しみは低学年を除くと都市部に行くに従って多くなっている。

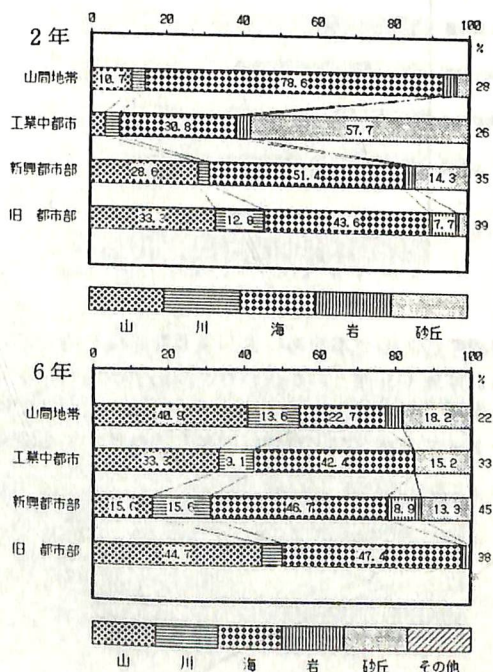
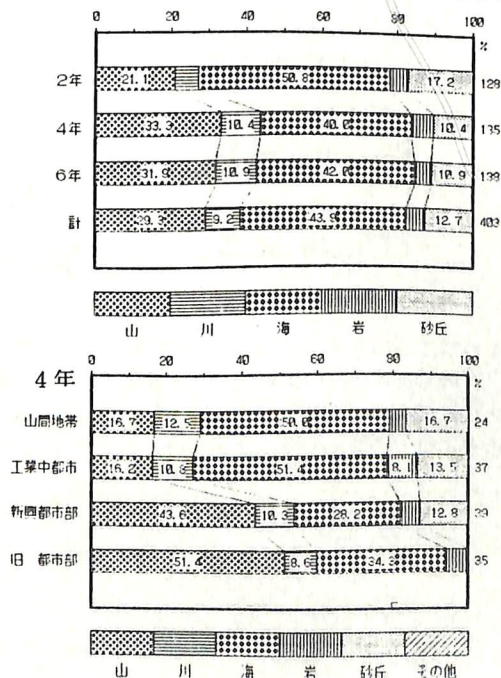
設問 1-(1) 天体の中でどれに一番関心がありますか。



子供の興味は圧倒的に夜空の星となっている。星座にまつわる話も多く、宇宙時代の夢の対象として興味がつきないのであろう。平和な日本に今の心やさしい子供達には、星のイメージするものがぴったり合うのであろう。子供達の持ち物についている模様も星が目につく。

月もまた身近な観察の対象として、或いは夢をはぐくむものとして関心が強い。夜遊びをすることの少ない今の子供にとっても常に語りかけてくれる親しい存在である。低学年から高学年に行くにつれて太陽より月へ比重がかかってくる。

設問 1-(2) 山や川など自然の中で一番関心のあるものに○を一つつけなさい。

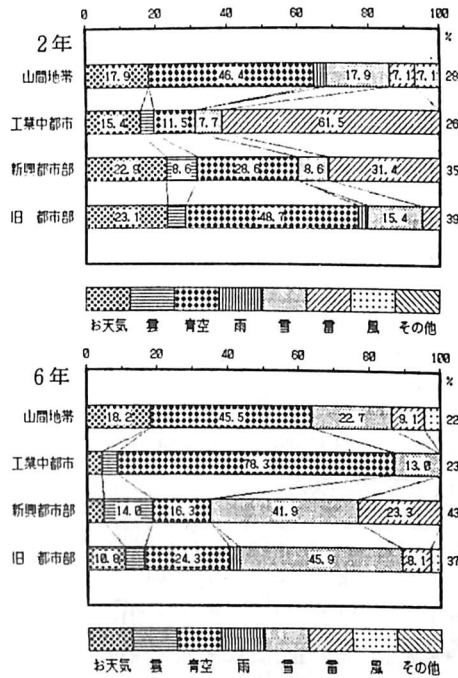
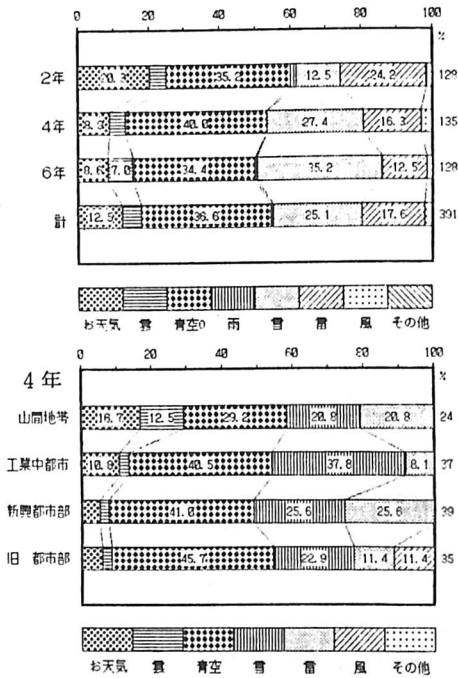




全学年を通じ海への関心が強く 43.9%である。特に低学年の山間部では 78.6%と驚威的である。はるか遠い海へのあこがれが強い。子供達の大好きな水遊び、水泳、砂遊びができ、貝や海草がとれ、寄せては返すなぎさの変化は興のつきないものであろう。また、川は危険、汚ないのイメージも左右していると思われる。

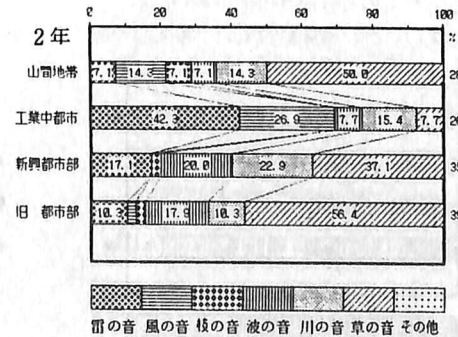
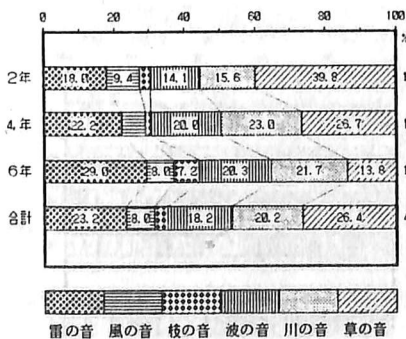
しかし、山間部の高学年では海が減少して 22.7%となり、生活の中で頼もしい存在感である郷土の山々に現実的な目が向けられ、精神的な安定感が伺える。その観点でみるなら新潟市高学年の海への関心は約 47%あるが、単に遊び場としてでなく、大海原の前にたたずみ、のどかで、おおらかな安らぎを得る対象として、又、果しく未来を夢想する対象として推測できる。山もまた、力強くたくましい父親のような映像としてとらえていると思われる。

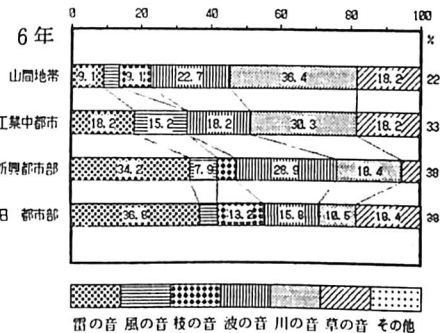
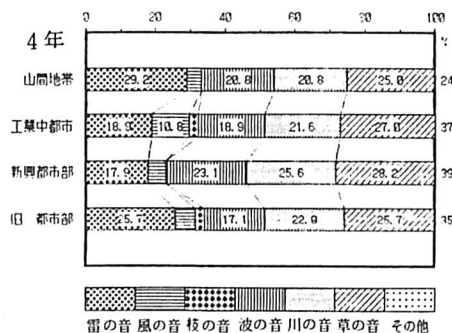
設問 1-(3) 次のさまざまな対象のうち一番関心のあるものに○を一つつけなさい。



低学年にとって空が暗く、家に閉じ込められるのでなく、外で明るく元気に遊びたい。青空が圧倒的に多い。次いで雷となっている。気象の激しい変化を象徴する雷は子供にとって恐怖を伴う衝激であるに違いない。特に工業中都市（三条市）の%の突出は、土地柄地場産業のかじ屋が多く、郷土クラブで太鼓、鐘などによる三条祭ばやしを雷をテーマで演奏したり関心が高いとのことである。

中高校に行くにつれて雪が多い。降雪量の少ない新潟市は生活に新奇な面白さをもたらすものとなっているが、雪の多い山間や中都市部は関心の度合いが低い。楽しさ以上に除雪や交通をはばむ苦痛を知っているからであろう。



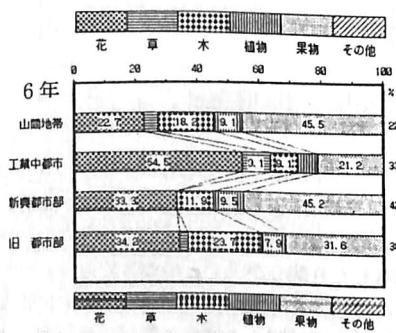
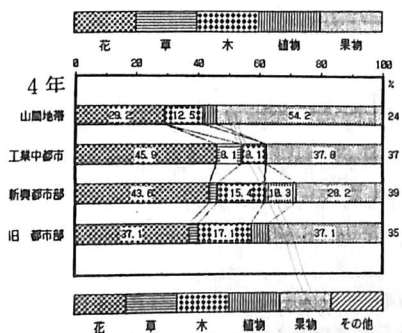
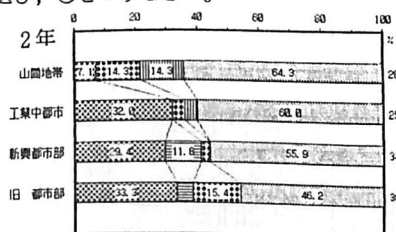
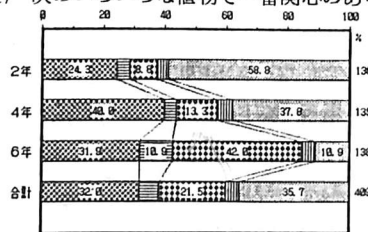


ここでは大自然の中にある音に子供達がどの位関心をもっているか調べた。小鳥や動物の鳴き声は含まれていない音の中で比較的に多いのが草の音となっている。晩秋、風にゆれ、すれ合うすすきの音、強い風にざわめく草の音、極めて微妙な音色に耳を傾けている。草原で虫取りをしたり遊んだり草の音が身近かに感じられるのかも知れない。

次いで、川の音となっている。山間では低学年より高学年が溪流の音に、中都市部では街を縦断する川の流れに注意をはらっている。

波の音は、山間や中部市から遠い存在なのだが、それだけに強い印象として記憶されているか、あこがれと思われる。

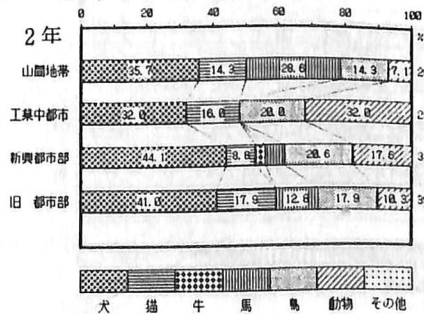
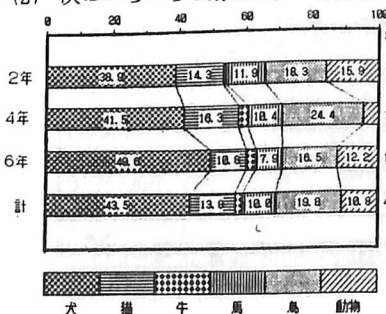
設問2-(1) 次のいろいろな植物で一番関心のあるものを一つ選び、○をつけなさい。

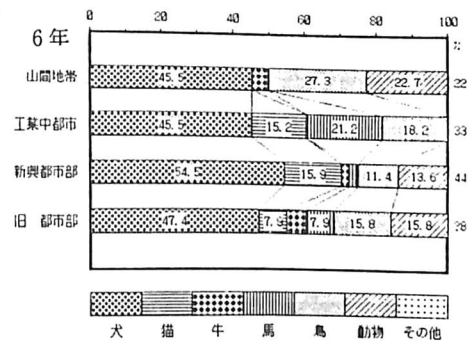
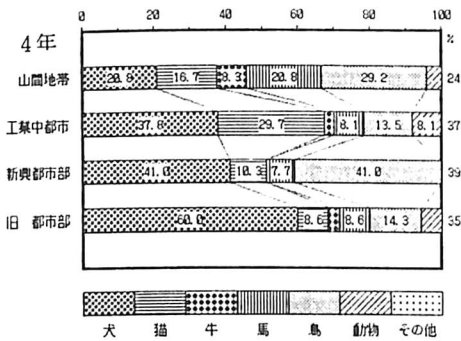


植物についての調査では、彩やかな色とりどりの果物、花、木の順となっている。果物は形の面白さや食すことの楽しさがある。花は特に女の子の好みとして表われていると思う。工業地帯都市部では、全学年を通じ高い。黒ずんだ工場の街に新鮮でうまいのある花への想いが強いと思われる。学校でも花壇の整備に力を入れているとのこと。

木を対象としたものでは旧都市部が多い。

設問2-(2) 次のいろいろな動物で、一番関心のあるものを一つ選び、○をつけなさい。



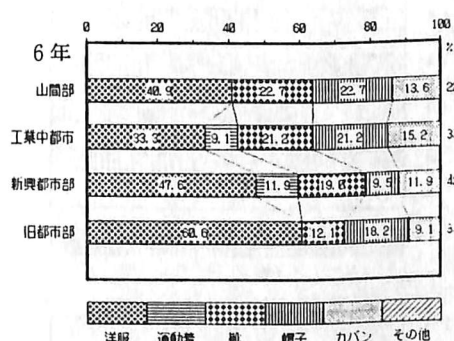
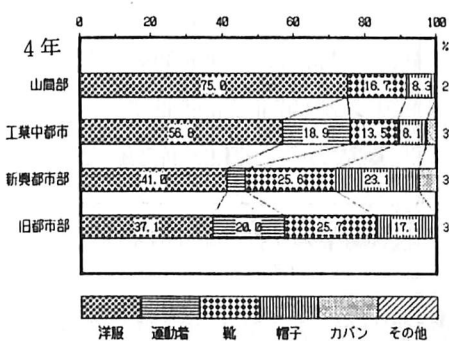
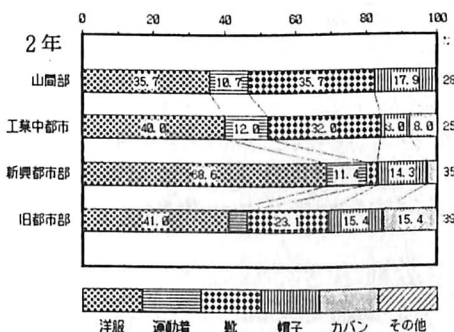
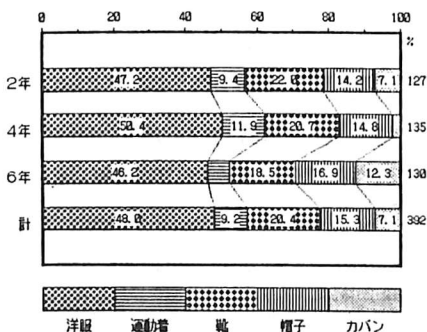


動物では、犬43.5%、鳥19.8%、猫13.8%となっている。山間地では割合が均等近く配分されているのに都市部では好みが見えぬ差異となっており、都市部ではペットが生活の中で大きな領域を占めていることがわかる。犬は子供達にとって最も身近かで、感情表現の豊かな伴侶となっているのであろう。

中都市部（三条）は馬が高い、競馬場を擁していることもあろう。学校で小動物園を作り、中庭で放し飼いをしているとのことである。低学年でその感化がみられる。

都市部では牛馬がかけ離れたものとなっているのは当然としても、動物園のライオン、象よりラッコ、パンダなどマスコミを通じ目新しいものに子供達の関心が集まっているように思われる。

設問3-1) 服装や持物についてももっとも関心の高いものを一つ選び○をつけなさい。



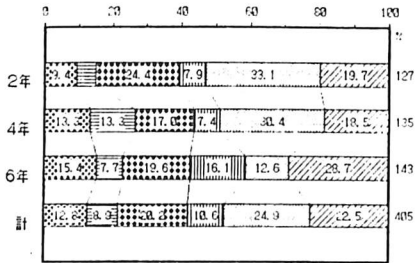
身につける衣装類では、洋服、靴、帽子の日常の品がウェートを占めている。2年、6年が類似パターンであるのに4学年が地域差で逆パターンとなっている。

低学年では新しい環境に即して母親の衣服への関心、高学年では自意識の高まりを受止められようか。

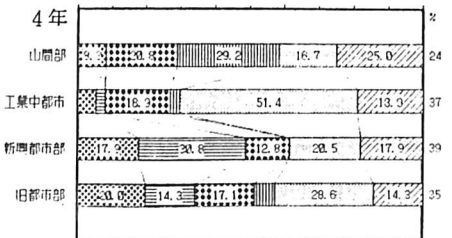
中学年山間部での高い%はTVからの情報を反影するものと思われる。村には近代的な服飾店などもなく、それが逆に好奇心をそそっているのではないだろうか。

設問3-2) 生活用具、学習用具の中で一番関心の高いものを一つ選び、○をつけなさい。

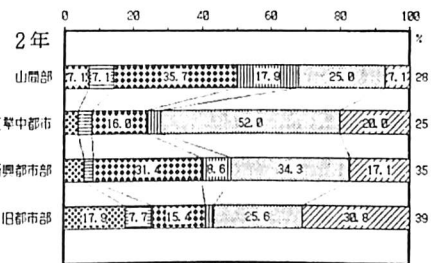




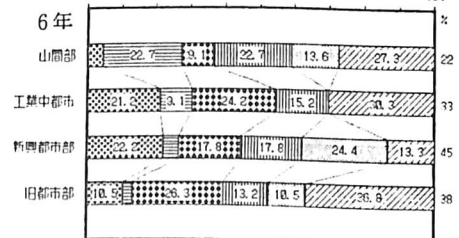
筆用具 運動具 自転車 自動車 テレビ 本



筆用具 運動具 自転車 自動車 テレビ 本 その他



筆用具 運動具 自転車 自動車 テレビ 本

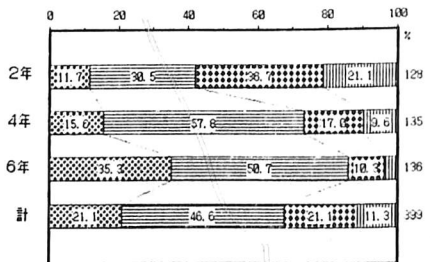


筆用具 運動具 自転車 自動車 テレビ 本 その他

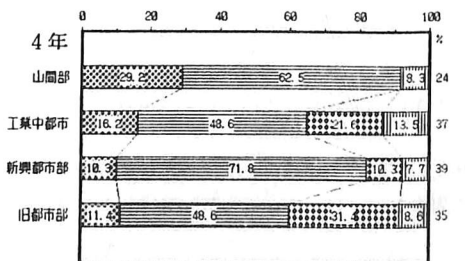
子供達の生活用具では筆頭がTVで次が本となっている。知識や情報が友達や学校での交流を媒介している点、素直にうなづける。6年生になると読書欲が盛んとなり、TVの役割が大きく後退している。用具では自転車への関心が24%と低学年に特に高い。家庭で自転車購入の時期へ来ていること。自転車の補助輪をはずして乗れるようになったり、遊びの中で主役を演じていることが伺える。

工業中都市で自転車が低いのは、家並が混み、遊び場が少なく道路は危険が多いなど親の規制が強いと思われる。

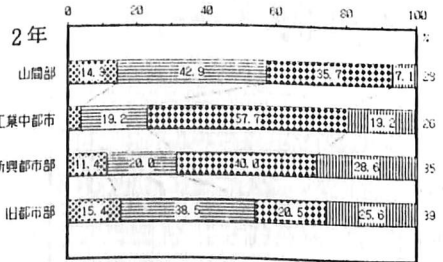
設問 4-(1) 人間と生活について、大人、大女等客観的視点から関心の強いものを一つ選び○をつける。



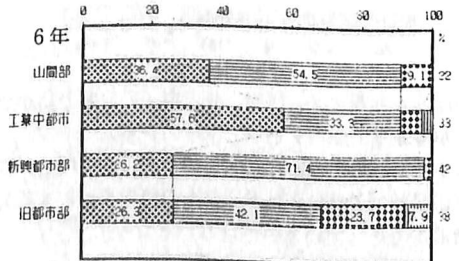
大人 子供 男 女



大人 子供 男 女 その他



大人 子供 男 女

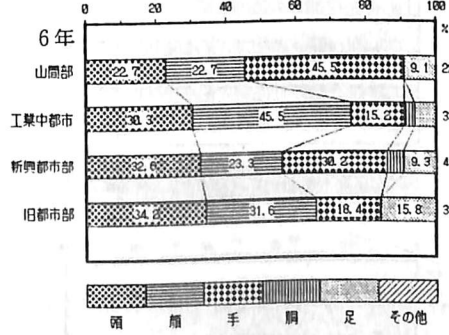
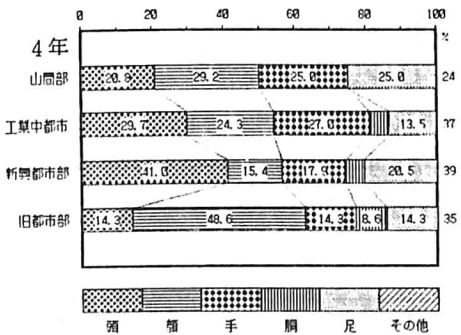
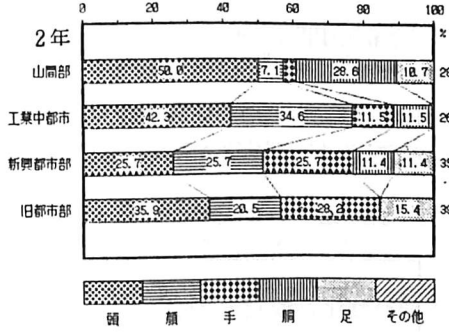
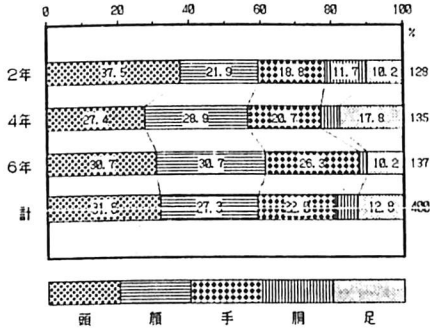


大人 子供 男 女 その他

低学年では性別の意識が強い。男が女より関心が高いのは活動的で遊びをリードしているからと思う。大人への関心はあまりない。自由で伸び伸びと過している。中高学年に行くにつれて男女の意識は薄らぎ、子供同志の仲間としての存在感、相手を意識しての比較感が強まる。高学年では大人の存在を強く意識するようになる。大人からの規制を強く受止めたり、大人への承認欲求が働くものと思われる。

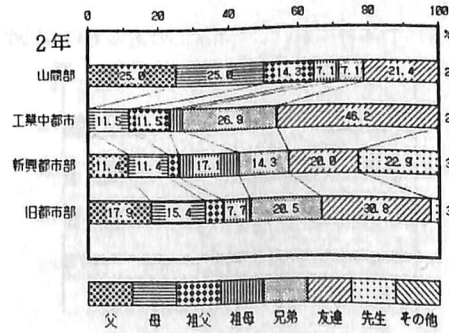
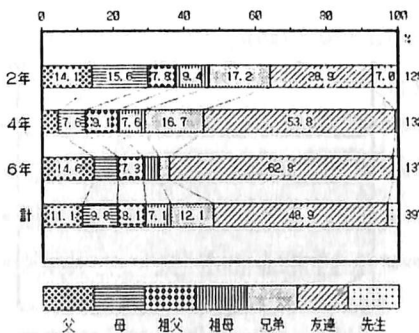
工業中都市部、高学年の大人への関心の高さは、自宅もしくは隣接して家内工業が多く、日常、働く大人との直接触れ合うことが多いことに起因していると推測される。

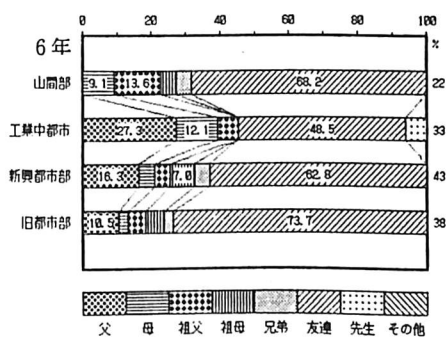
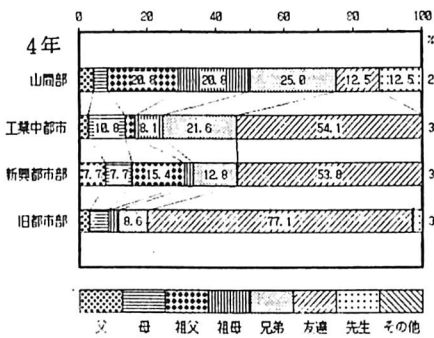
設問 4-② 身体のどこに一番関心があるか○をつけなさい。



自分の体で一番気になるのは頭、つまり知識、理解、頭脳としてのとらえて、ついで顔の美醜、可愛さであるようだ。手は子供にとって魔法の手である。上手に物を作る、細かな絵や迷路を丹念に書き続けたり、ファミコンをやったり、手の巧緻性に強い関心がある。中高学年では山間部において特に注目されている。走り競争の足は手より下位におさえられている。子供達の生活の中で学校を除いて走り回ることもしないのであろう。考えてみれば、すぐ車に乗り、エスカレーターを利用する。休み時間も教室に閉じこもり外へ飛び出すことも少ない。別な意味で子供らしさを欠いていると言える。

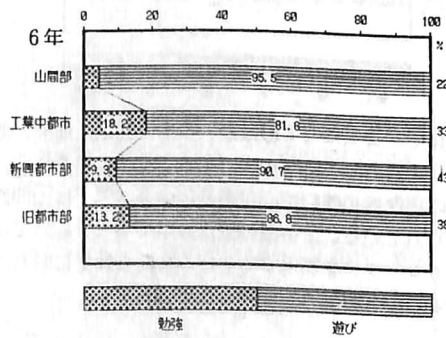
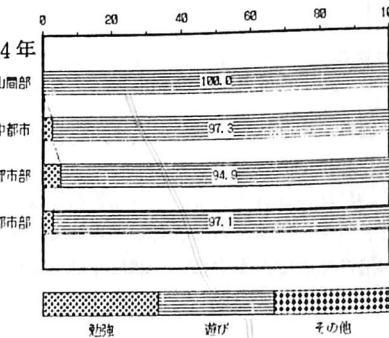
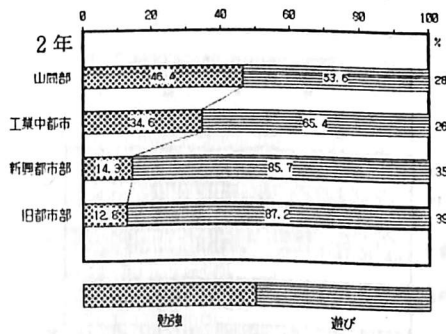
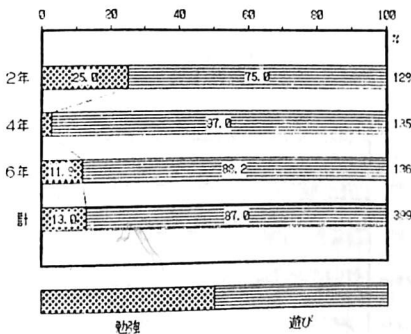
設問 4-③ 家族など身近な人達で一番関心の高い人に○をつける。





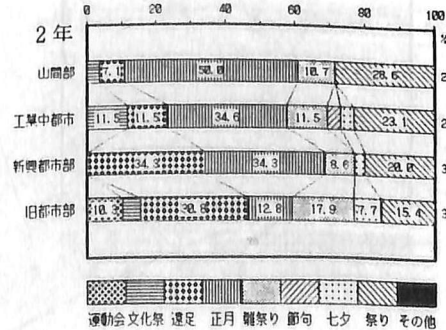
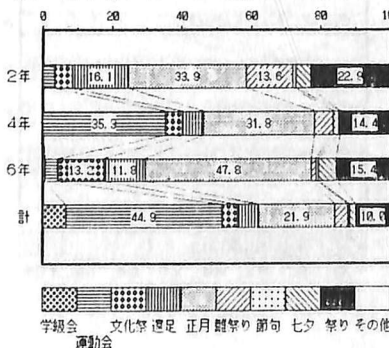
低学年では父母が密接に結びついている。次いで友達となっている。都市部では友達、兄弟と同年令層に傾斜している。中・高学年では友達が54%～62%となり、自己の生活を大きく左右する対象となる。

問4-(4) 勉強と遊びについて関心のあるものに○をつける。

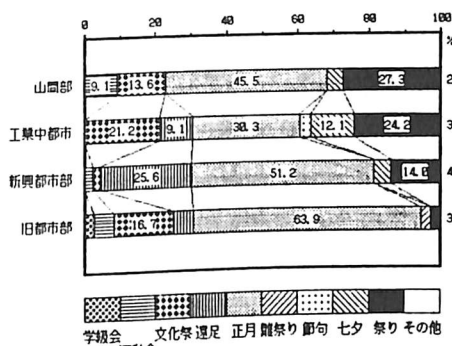
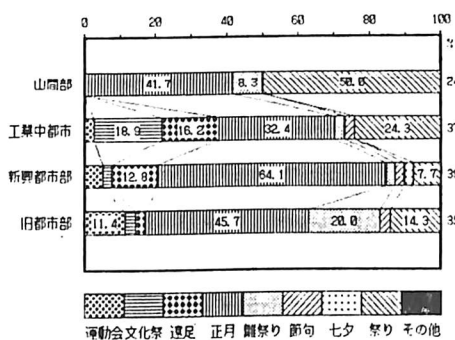


中国 では勉強とは嫌なことを強いることが本来の語源だそうである。低学年より高学年、とにかく遊びたい。

問4-(5) 行事等において一番関心のあるものに○をつける。

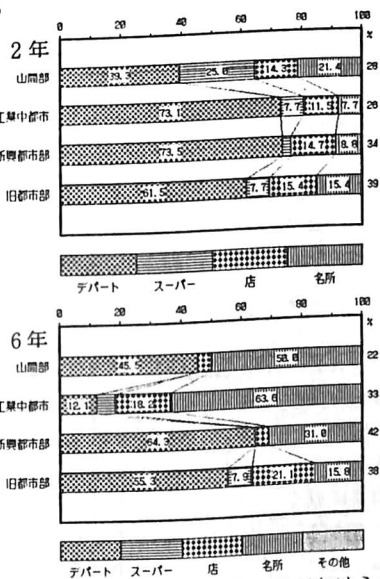
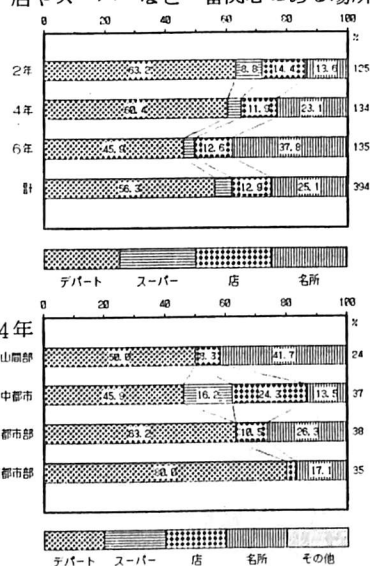






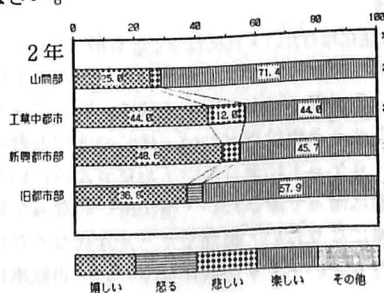
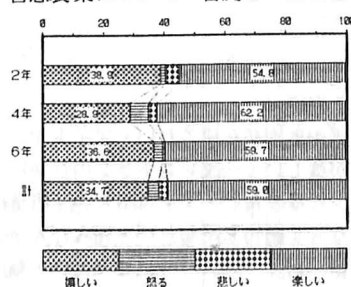
学年全体として正月が一番多い、年間を通じ雪国でもっとも家族団らの時期であり、お年玉で懐がうるおう時でもある。次いで祭りとなっている。学年・地域を比較すると山間部や中都市部で村や町内挙げて取り組み、心弾む。新潟市の最大の行事に川祭りがあるが、町内のコミュニケーションがない。それだけ子供にとって稀薄な印象となっている。その分、遠足や文化祭など学校行事に関心が向けられている。

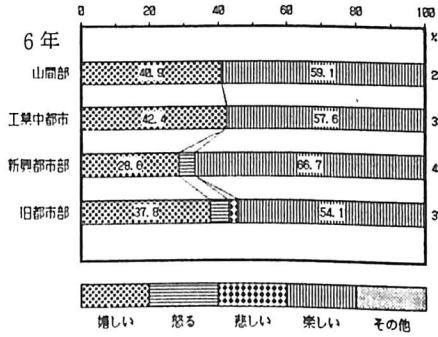
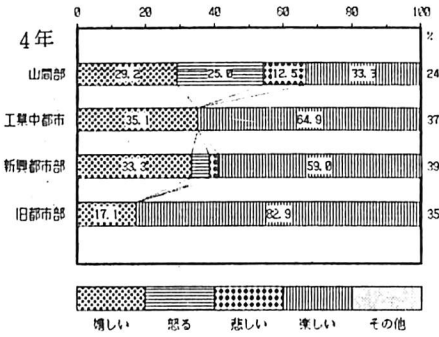
問4-(5) 店やスーパーなど一番関心のある場所を○をつける。



低中学年を通じ、デパートでの買物や遊びが占める。中高学年に及んで地域の名所・旧跡に目が向けられる。社会科を始め郷土資料の教材化が深められるので学習対象として積極的に意味づけられたと思われる。工業中都市(三条)の場合、市内では特筆する名所は少い。高学年で%が高いのは修学旅行からの影響と推測される。

問4-(6) 喜怒哀楽について一番関心のあるものに○をつけなさい。





喜怒哀楽では楽しいことが第一で、次に嬉しいこととなっている。にこやかに継続的な楽しさを求めている。

＜私の夢＞

あなたが夢に描いているものにはどんなものがありますか。

	山間部	中都市部	新興都市部	旧都市部	計
2年					
金持ちになりたい	1	0	0	0	1
世界旅行・家族旅行	2	2	6	1	11
宇宙や空を飛ぶ	2	2	5	9	18
動物と遊ぶ	4	1	0	1	6
仮想世界。鳥になって	0	1	2	0	8
動物になって	1	0	0	1	2
魚になって	0	0	0	0	0
花になって	1	0	0	2	3
怪獣になって	1	0	0	0	1
ロケットになって	0	0	3	2	5
物語の主人公・有名人になる	2	1	4	8	15
城に住みたい	1	1	0	0	2
お店を開く	1	1	0	3	5
有名人に会う	1	0	1	1	3
良い職業に就く	0	2	0	3	5
勉強ができる	0	0	0	1	1
強くなりたい	0	3	0	2	5
父親のようにになりたい	0	0	1	0	1
空想の世界		4			4
日常生活・雑		4	7	5	16
計	17	22	29	39	107

主なる内容

・えんま大王になりたい・鳥になって空を飛びたい・犬になりたい・コアラをペットにしてみたい・ピアニストになりたい・世界一背が高くなりたい・地球を一周してみたい・お菓子のサラサラを毎日食べたい・にじのすべり台にのびてみたい・ロケットに乗りたい・お父さんみたいな人になりたい・雲に乗って遊びたい・魔法使いになっていろいろしたい・星になりたい・勉強でオールAになりたい・人形屋さんになりたい・TVの人になりたい・自転車に乗りたい

	山間部	中都市部	新興都市部	旧都市部	計
4年					
金持ちになりたい	3	1	3	1	8
世界旅行・家族旅行	1	3	1	9	14
仮想世界。鳥になる		6	3		9
動物になる		1			1
魚になる	0	1	1	0	2
花になる					
星になる					
ロケットになる					
物語の主人公・有名人になる	1	11	6	9	27
城に住む		1			1
お店を開く	0	2	0	1	3
有名人に会う	0	0	1	1	2
良い職業に就く	8	0	11	0	19
発明する・強く・上手になる	3	0	5	5	13
物を持つ(自転車)	5	1	1	0	7
未来の事	0	0	1	1	2
楽しい遊び		2	2	1	5
ペットを飼う		2	1	1	4
宇宙・空		4	1	1	6
神様		1			1
馬にのって走る			1		1
空想の世界				2	2
計	21	36	38	32	127

主なる内容

・世界中に別荘を建てたい・アイドルになりたい・車やお金が欲しい・一流レストランの社長になりたい・ドラエモンになりたい・TVに出たい・悟空になりたい・動物になって動物と話したい・死んだ人を生き返らせたい・宇宙へ行く・エスパーになりたい・鳥になって空を飛ぶ・大金持になる・プロ野球選手として活躍する

4年生の夢続く……。お姫様になって大きな家に住む・歌手と友達になる・桃太郎に会いたい・タイムマシーンで昔へ行きたい・F1レーサーになる・白い馬に乗って草原を走る・宇宙で暮す・ピアノ・お花・幼稚園・料理の先生になる・読売ランドへ行く・サッカーで優勝する・キンシーで遊ぶ・宇宙へ行く・海外・宇宙旅行

6年	間 部	都 市 部	興 都 市	都 市 部	計
金持になる	2	0	1	0	3
世界旅行・家族旅行	2	2	6	4	14
仮想世界。鳥になる	1	2			3
動物になる	2	1			3
魚になる					
花になる					
透明人間になる	0	0	1	0	1
その他		2	1		3
物語の主人公・有名人になる	1	4	9	1	15
動物と遊ぶ	5	1	1	2	9
無人島に住む	2	0	0	0	2
お店を開く	2	0	0	2	4
良い職業に就く		1	6	22	29
有名人に会う	0	0	3	0	3
発明する	0	0	4	2	6
バイクに乗る	2	0	0	0	2
未来の事	0	1	2	2	5
空想の世界		3	5	2	10
宇宙・空を飛ぶ		5	1	1	7
レースに出場			2		2
生き物を育てる			1		1
計	19	22	43	38	122

#### 主なる内容

億万長者になる・無人島で城をつくる・バイクに乗る・世界一周・鳥や天馬になって空を飛ぶ・大きな木の下でライオンと遊ぶ・宇宙で一日中遊ぶ。  
オリンピックで優勝する・火星人と遊ぶ・雲に乗る・ゲーム・TVの主人公になる・犬になって芝生をかけ回る・タイムスリップで未来へ行く・宇宙で水泳をする・小人になる・メルヘンの世界で冒険をする・竜をペットにして城に暮す。  
東大を優秀な成績でで大金持ちになる・スポーツ選手になる・透明人間になる薬を作る・ノーベル賞をとる・雲の上で暮す・いろいろな芸能人に会う・有名人になる・F1で優勝・コック長・科学者・保母・声優・プロ野球選手・通訳になる・男になってプロ野球に入る。  
刑事・英語教師・医者・プロゴルファー・水泳選手・科学者・プロ野球・菓子屋・洋服屋等・東北電力の社員等になりたい。  
ゲームを作りたい・探検家になる・マンガ家になる・世界旅行をしたい

<子供達の絵画主題への志向>あなたが、ふだん、絵にえがきたいと思っているものは、どんなものがありますか。

2学年	先生・父・自分の顔	1	0	2	2	5
友達		0	1	1	1	3
遊び		1	4	0	2	7
花屋・がっこう		2	0	0	0	2
家族旅行・遠足		0	9	0	0	9
犬等ペット		0	0	2	0	2
イルカ等動物		4	1	3	5	13
風景		1	0	4	15	19
空・宇宙		1	4	2	0	7
物語の主人公		0	0	2	5	7
漫画		0	0	5	4	9
城		1	1	3	0	5
人形・自転車		1	0	1	1	3
虫		0	0	0	1	1
花					1	1
想像の世界		1	3	2	6	
お嫁さん・死人		2	1		3	
臨画			2		2	
運動		1			1	
計		12	24	31	39	105

#### 主なる具体例

犬・兎・ペット・イルカ・小鳥・猫・猿・パンダ・虫・空・星座・迷路・花屋・花の絵・友達・家族・遠足・おばあさん・先生・父・自転車・人形・自分の顔・城・学校・風景・山・遊園地・海・マンガの主人公・お嫁さん・可愛い女の子・遊んでいるところ・なわとび・夢の世界・カメンライダー・ポニーに乗っているところ・ユーホー・自由の女神・ドラゴン・花の妖精・キンシー・ビックリマン・



## 4 学年

友達・家族・自分	1	0	1	3	5
ペット・動物	1	1	5	1	8
遊び	1	0	7	3	11
運動している	0	3	3	3	9
花	1	0	0	2	3
鳥	1	0	1	0	2
店	0	0	0	0	0
風景	5	11	3	7	26
空・宇宙	1	6	0	3	10
物語の主人公	2	0	1	1	4
漫画	0	8	7	2	17
城	0	0	2	0	2
人形や静物	0	2	0	2	4
落書き	0	0	3	0	3
鳥かん図	0	0	0	2	2
想像の絵	0	4	5	3	
有名人		1			1
世界各地				3	3
校内				1	1
計	13	36	38	36	123

## 主なる具体例

先生・人物・野球選手・有名人・

遊んでいる（サッカー・ピクニック・鉄棒・なわとび・野球・ファミコン・走り競争・遠足・実験・自分が楽しかったこと）

人の顔

動物（鳥・犬・猫）

景色（海・遊園地・野原・川・山・鳥・村・田舎・森・林・家・雪の風景・空・秋の山・球場・空から見下した景色）

草花・人形・洋服・恐竜・不思議な絵・ブラックホール・ドラエモン・未来・ウルトラマン・ロボット・ドラゴンボール・まん画・馬に乗っているところ・エイリアン・キョンシー・アニメ・空から見た世界

## 6 学年

友達・家族・自分	2	0	1	1	4
ペット・動物	1	0	2	2	5
遊び	0	1	3	1	5
運動している	0	1	4	0	5
花	2	1	0	1	4
鳥	1	0	0	1	2
店	0	0	0	0	0
風景	4	7	11	11	33
空・宇宙	0	2	1	0	3
物語の主人公	3	2	1	2	8
漫画	0	2	0	1	3
城／世界一高山	3	0	3	1	7
人形や静物	1	1	0	0	2
臨画	0	1	1	0	2
鳥かん図	0	0	0	1	1
想像の絵	0	3	6	9	18
旅行			2		2
デザイン		1	3		4
海・船・魚・レースカー	3		2	6	11
計	20	22	40	37	119

## 主なる具体例

芸能人

風景（雲・鳥・青空・噴水のある公園・海・山・川の大自然・紅葉した山々・花畑・夕日と海・雪山・砂浜・ススキ原・家々・荒海・湖）

遊んでいるところ（サッカー・ラジコンの練習・友達と・なわとび・柔道）

動物・犬の表情・花・魚・自然の中の動物・世界の熱帯魚・木の葉・バイク・洋服・服装デザイン・城・ペンション

空想の絵（ゴジラ・竜・王子様・ヤシの木・マンガ・地底人・ドラゴンと戦の人の山々・未来の建物・モナリザ・ゲームの世界・アメリカ・F1に乗っている自分・友達と富士山に登ったところ・海底の魚をとっているところ）

神話・21世紀の世界・妖精の国・星の物語

## X おわりに

昭和59年，栃木県研修センターで学習成立を阻害する要因の調査決果を発表している。絵画についての主なる要因は次の通りである。

ア．題が決められても，描きたいことが思いつかない。イ．描きたいことが沢山あるとき，どれにするか決まらない。ウ．描きたいことが決まっても，どのように描き表したらよいか分らない。

エ．形がうまくとれない。オ．色や筆の使い方が分らない。カ．彩色はどこから始めたらよいか分らない。キ．先生の説明が分らない。ク．ふだん先生からほめられたことがない。

以上のことは，本文で記述したように当センターの調査決果においてもまた同様である。発想，構想段階が一番つまずきやすく，ついで技法となっている。

図画工作科の指導は，目と手に頼り，子供一人一人の独自性を育てていくことが大切である。それだけ常に体験的学習や多くの資料で感動や感性を高め，基礎基本を積み上げて，子供自らの表現の工夫改善へと導いていきたいものである。

それらの観点から題材設定に始まり，下絵の段階までを特に記述にウエイトを置いたつもりである。しかし全過程に記述をしたため総花的になり易いものを絞りにくいものになった感が強い。「つまずき」の問題をつめていけば最終的に個に応じた指導法にたどりつく。これについては実践研究集録第25集，図画工作編栃倉他，及び，新潟県教育月報平成元年3月号「個人差に応じた指導－図画工作，美術の授業を通じて」の寄稿文をぜひ参考にして頂きたい。

昨近，版画指導に関する図書も多くなった。ややもするとそれらに振りまわされて子供の姿が見えなくなることもある。

目の前の子供たちの実態の中から問題をしっかりとらえ，問題解決の工夫・改善の参考として研究物や図書の活用を大いに奨めたい。

この研究を進めるに当たって，多くの方の協力を得たことを改めて感謝申し上げ，さらに読者からの感想をお聞きし充実したものにできればと願っている。

### 調査協力者

新津第一小学校 中野登志枝 桜が丘小学校 堀川善子 長沢小学校 高野清一郎  
東湯之谷小学校 田辺 茂 青山小学校 大島聡子 桜井哲資 三条裏館小学校 金切 豊

### 参考文献

- |                                      |            |      |
|--------------------------------------|------------|------|
| 学習成立を阻害する要因とそれに対する適切な指導に関する調査研究 P 28 | 栃木県立研修センター | 1983 |
| 新潟県美術教育研究大会                          |            | 1971 |
| 〃                                    |            | 1975 |
| 〃                                    |            | 1977 |
| 〃                                    |            | 1979 |
| 〃                                    |            |      |
| 全国造形教育研究大会                           |            | 1967 |
| 関東甲信越静地区造形教育研究大会                     |            | 1968 |
| 〃                                    |            | 1974 |
| アルス大美術講座                             | ARS        | 1925 |
| 版画の指導                                | 日本教育版画協会   | 1987 |
| 指導計画の作成と学習指導 小学校図画工作指導資料             | 日本文教出版     | 1984 |
| 小学校学習指導要領                            | 文部省        |      |
|                                      | 文部省        |      |
| 新潟県立教育センター第23集 図画工作科編                | 栃倉他        | 1985 |